全力打造**最强模拟器读物!!**

VOL.16
2005.07

WWW.EMUNEXT.COM

模拟EMU NEXT

PC应用技术

16

定价 13元



Zelda 破解实录

Game & Movie

GBA开发入门13

历史上最伟大的10个游戏

THE TOP 10 GAMES!!

解码RomData

NDS 模拟器破冰之旅

双刊双碟!

附送《电子游戏历史百科》全彩副刊!!



laiyin扫描製作

漫畫堂2005年大動作

「全国首创」

第一屆《動漫網絡遊戲角色》繪畫班



名额有限（为保证教学质量，每班限额30人）、报名从速！

「专业课程」
- 靈感的來源
- 角色背景繪畫技巧
- 人物造形設定
- 電腦彩稿製作
- 3D電腦美術製作
- 故事創作概念編寫

「弹性时间」
- A班：星期六上午9:00-12:00
- B班：星期六下午2:00-5:00
- C班：星期日上午9:00-12:00
- D班：星期日下午2:00-5:00

学费：每小時學費55元，每期半年共3960元，可選擇一次性繳納或季度繳納，一次性繳納享受95折優惠。

本課程為期半年，共分初、高兩級學制。為方便學生，采用以下彈性上課時間，任擇其一。

「锦锈前程」成绩优异者，可得合约雇员一份

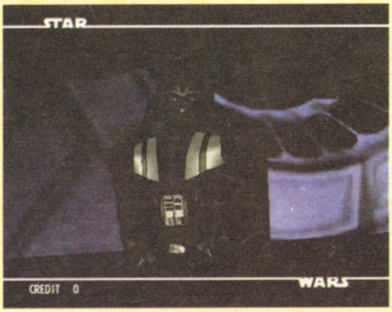
開課時間：2005年6月份起（每月开班）
報名地點：廣州海珠區江南大道中239號中青網絡家園網吧廣州旗艦店
聯絡電話：(020) 83634182黄先生，83633004何先生

主辦方：香港漫畫堂制作有限公司中青網絡家園有限公司(廣州旗艦店)廣州市海珠區團委江南青年活動中心。

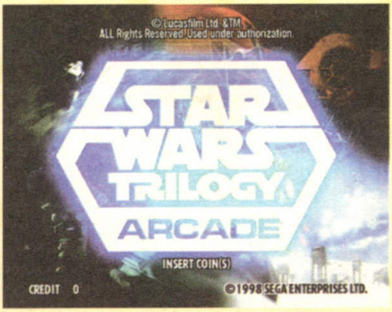
香港漫画堂制作有限公司 联合主办

大期待之 EXPECT... wip

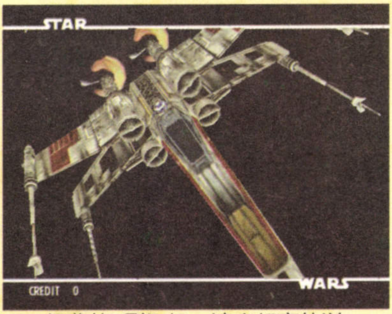
目前最好的SEGA Model 3基板模拟器又有新图放出，作者Ville Linde对外公开了其开发中的Model 3模拟器进展，本次的截图来自世嘉拉力二代、星球大战街机版和勒芒24小时赛车。



邪恶的黑武士出现在我们的面前



星战街机版的Logo画面



经典的X型飞机，速度超高的说


冰天雪地遭遇步行机器军团



画面严重破损的世嘉拉力赛车



游戏画面基本正常的勒芒24小时赛车

惊现！NDS官方模拟器



就在大家都以为第一款真正能运行商业游戏的NDS模拟器是非iDeas莫属之际，来自任天堂的官方模拟器捷足先登的泄漏出来了。

名为“Ensata 1.3c”的NDS模拟器完全可以运行网络上流传的NDS Rom，目前经测试的可运行游戏包括：

0009 – Cool 104 Joker & Setline (J)(Wario)
0024 – Robots (E)(Trashman)
0029 – GoldenEye – Rogue Agent (U)(Trashman)
0038 – Ping Pals (U)(GBXR)

该模拟器支持鼠标输入、支持D3D渲染、支持设置手柄或键盘、不支持ZIP格式、已支持的游戏画面完美、声音全无、速度巨慢：P

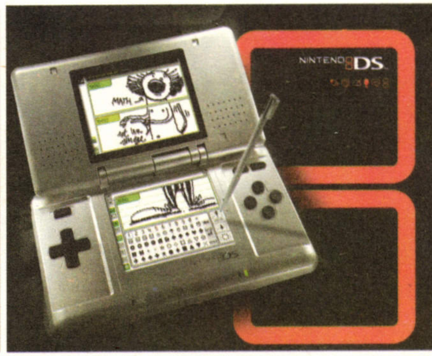







ensata - D3D 50.0ms(20.0fps)
Execute Setting
COOL104 JOKER
BET / EXIT
COOL104 JOKER
ODDS
NAVI
BET OR EXIT
PLAY 1 to 30 RUZE
MAX BET
REPEAT BET
1BET
EXIT


iDeaS Emulator
File Debugger Options Info


NINTENDO DS


ensata - D3D 18.0ms(55.5fps)
Execute Setting
Ping Pals
Licensed by Nintendo
Touch to Start!


ensata - D3D 18.8ms(53.1fps)
Execute Setting
Ping Pals
Licensed by Nintendo
UPLOAD!
Log in!


ensata - D3D 160.5ms(6.2fps)
Execute Setting

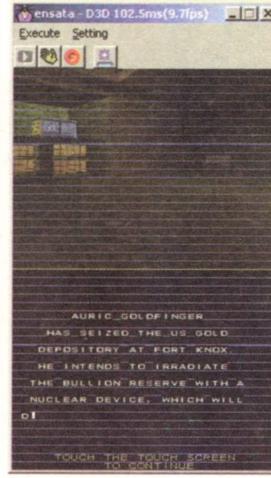

ensata - D3D 139.0ms(7.1fps)
Execute Setting




ensata
NITRO Software Emulator
Nintendo
Copyright (C) 2004 Nintendo

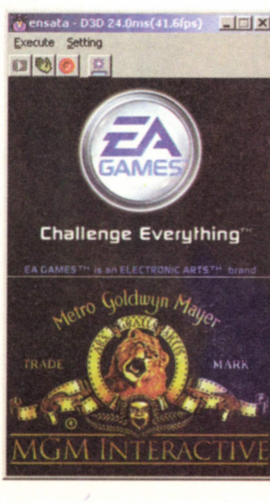

ensata - D3D 143.5ms(6.9fps)
Execute Setting
100


ensata - D3D 146.8ms(6.8fps)
Execute Setting
100

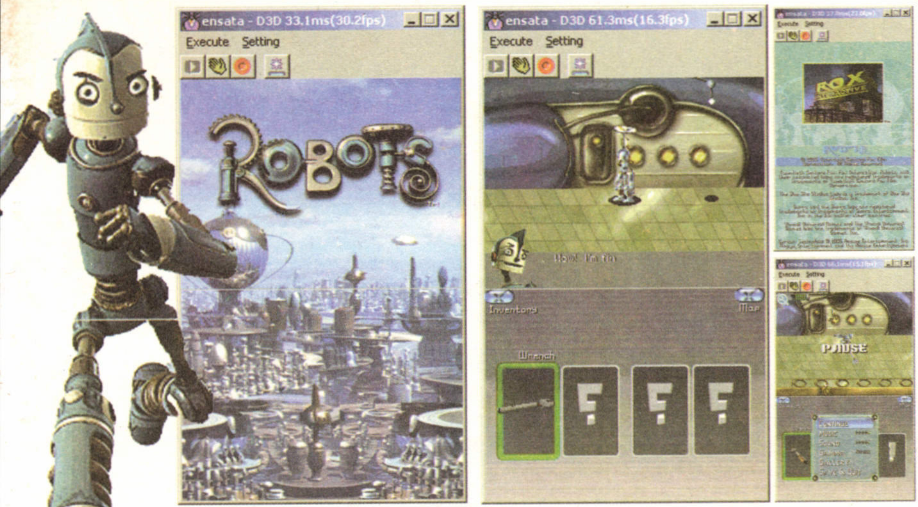

ensata - D3D 102.5ms(9.7fps)
Execute Setting
AURIC GOLDFINGER
HAS SEIZED THE US GOLD
DEPOSITORY AT FORT KNOX.
HE INTENDS TO IRRADIATE
THE BULLION RESERVE WITH A
NUCLEAR DEVICE, WHICH WILL
D
TOUCH THE TOUCH SCREEN
TO CONTINUE

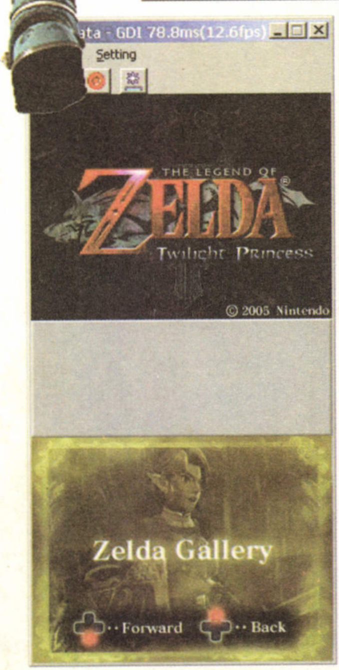
NINTENDO DS™


ensata - D3D 26.0ms(38.4fps)
Execute Setting
GOLDENEYE
ROGUE AGENT
TOUCH HERE TO START
CREDITS


ensata - D3D 24.0ms(41.6fps)
Execute Setting
EA GAMES
Challenge Everything™
EA GAMES™ is an ELECTRONIC ARTS™ brand
Metro Goldwyn Mayer
TRADE MARK
MGM INTERACTIVE


ensata - D3D 61.3ms(16.3fps)
Execute Setting
Inventory
Map
Wrench









NINTENDO DS™

◀任天堂的官方模拟器



2020 – Wings

中文名称：翼
游戏产地：欧洲
发 行 商：Independent
产品序列：AGB-AWQP-EUR
游戏类型：STG
游戏人数：1-4
记忆方式：EEPROM_V124
容量大小：64 Mb
游戏语言：英语







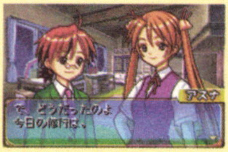




2023 – Mahou Sensei Negima

中文名称：魔法先生
游戏产地：日本
发 行 商：Victor
产品序列：AGB-BNGJ-JPN
游戏类型：ACT
游戏人数：1
记忆方式：SRAM_F_V103
容量大小：128 Mb
游戏语言：日语

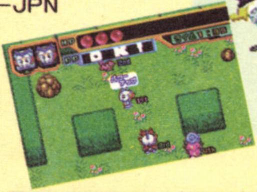



2027 – Bouken Yuuki Pluster World – Densetsu no Plust Gate EX

中文名称：冒险游记-未发现的传说EX
游戏产地：日本
发 行 商：Takara
产品序列：AGB-BPDJ-JPN
游戏类型：RPG
游戏人数：1
记忆方式：SRAM_V113
容量大小：128 Mb
游戏语言：日语








2031 - Disney's Herbie Fully Loaded

中文名称：迪斯尼疯狂金车
游戏产地：美国
发 行 商：Disney
产品序列：AGB-B8FE-USA
游戏类型：RCG
游戏人数：1
记忆方式：EEPROM_V124
容量大小：64 Mb
游戏语言：英语



2033 - Konchu Ouja Mushiking

中文名称：甲虫王国-格莱特斯特冠军之路
游戏产地：日本
发 行 商：Sega
产品序列：AGB-BK6J-JPN
游戏类型：TCG
游戏人数：1-2
记忆方式：SRAM_V113
容量大小：256 Mb
游戏语言：日语



2034 - Nonono Puzzle Chailien

中文名称：团团转难题大集合
游戏产地：日本
发 行 商：Nintendo
产品序列：AGB-BKRJ-JPN
游戏类型：PUZ
游戏人数：1-2
记忆方式：EEPROM_V124
容量大小：64 Mb
游戏语言：日语

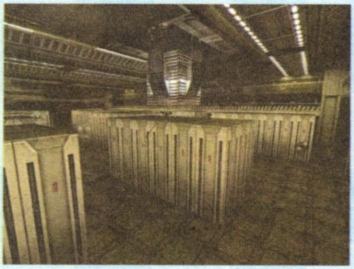


2037 - Madagascar

中文名称：马达加斯加
游戏产地：欧洲
发 行 商：Activision
产品序列：AGB-BGZX-EUR
游戏类型：ACT
游戏人数：1
记忆方式：EEPROM_V124
容量大小：64 Mb
游戏语言：法语 - 德语



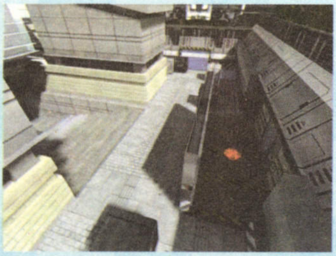




《Counter-Strike》是现时世界最多人玩得FPS，相信已经不用小编多说了。然而由《Counter-Strike》的系统衍生出来的MOD Game亦为数不少，不过大家有没有想过可以在游戏机中心进行对战呢？在日本著名的街机开发商NAMCO就在Value公司的授权下，以《Counter-Strike》的引擎及系统作为基础，开发出一款只可以在游戏机中心连线对战的游戏《Counter-Strike：NEO》，更有专用的游戏控制台（但似乎只是一台简化了的电脑）。不过这款游戏不但只能在日本才可以玩到，而且更要在指定的游戏机中心——LEDZONE才能发现她的踪影，大家有没有兴趣了解这款MOD Game呢？

NEO的简介

《Counter-Strike：Neo》目前在日本只有两个地方可以玩到：东京的池袋及西蒲田的LEDZONE，而且每个月都会举行一次大赛，要是小编去日本的话一定要去试玩一下！



《Counter-Strike：Neo》的世界背景是在未来，由于资讯发达以及人类的增长，科学家都开始展开了宇宙殖民计划，以卫星轨道上的也宇宙战作为起点，朝其他天体出发，其中民间企业跨国公司NEO就打算独占这个新天地的资源和市场。但是因为小卫星撞击月面发生的爆炸事故令这个梦想破灭，而且月球的碎片更朝地球倾注而来，地球环境急剧变化、地轴偏离，人们也绝望了。但是NEO却以月面掉到地球上最大的碎片划出禁止区，建设巨大的研究设施“NEO Sphere”，独占了从陨石得到的特殊技术和资源。这样NEO就取代了崩溃的国家，利用信息、流通、科学技术等全部领域统治世界。

这时国家警察机构C.S.F.(Cosmopclitanism Special Forces)是在少数国家的重组下，以维护新世界秩序作为旗号，阻止NEO公司的世界垄断，展开了战斗。



改头换面，还是……？

作为《Counter-Strike》的MOD Game，又有什么不同的地方？由于是街机游戏，《Counter-Strike：Neo》也不单单只有对战部分，要不没有对手就不能晚了？不同一般MOD Game的是，在多人对战部分是一故事背景为基础的模拟训练，玩法以至武器跟《Counter-Strike》几乎没有分别，而操作也是以键盘及鼠标操作，相信是《Counter-Strike》的高手就可以很快地熟习游戏，只是地图及任务完全不同；在单人游戏部分则以成员最终选拔试展开。在单人游戏中的地图鱼队战地图完全不同，而且也有各自的任务目的，可能是潜入、纯粹的杀敌、抢夺物资、破坏等。玩家也能选择拥有不同能力的角色挑战，当然也如一般街机是由关





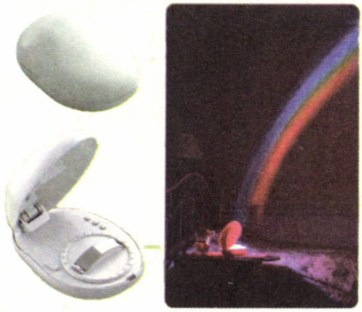




数上的限制。

目前在游戏机中心只有《Counter-Strike：Neo Ver.1》，而以《Source》作为引擎的《Counter-Strike：Neo Ver.2》则正在开发中。

可爱的生活杂货篇！



主题：STONEPALETTE

品名：彩虹石

种类：1种

售价：3150日元



主题：小物人

品名：小物人印章

种类：3种

售价：609元（一个）



主题：ちびギャラリ

品名：旅行用饮料袋

种类：2种

售价：1029日元

主题：ちびギャラリ

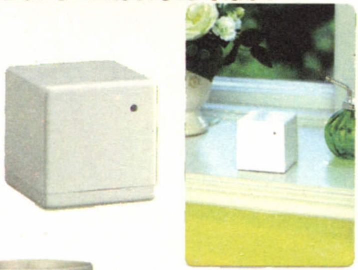
品名：折扇

种类：1种

售价：1050日元



可爱的生活杂货篇！



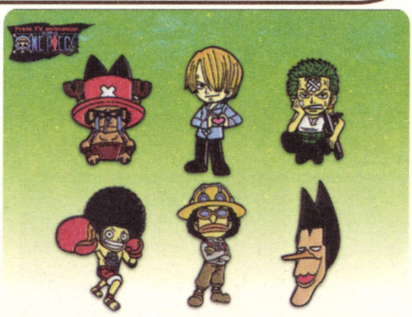
主题：「花　月」~ ~
品名：风铃
种类：1种
售价：2940日元



主题：ちびギャラリ
品名：瓷杯
种类：3种
售价：840日元（一个）



主题：世界名作剧场
品名：纯棉手机座
种类：2种
售价：2100日元（一个）



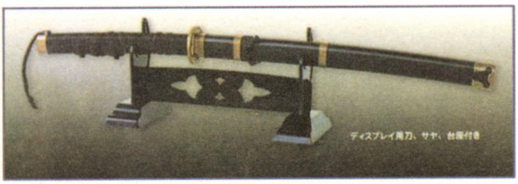
主题：海贼王
品名：别针
种类：6种
售价：399日元（一个）



◀PS2古怪硬件大赏!

索尼的PS系手柄革新了游戏手柄的不少标志,比如双类比摇杆、震动功能和256级压感等,然而为了配合PS2上天马行空的创意游戏,厂商们推出了不少古怪的手柄来吸引玩家,下面就让小编向大家介绍这些古怪的柄吧。

最怪异的武士刀型手柄,是专门配合鬼武者3推出的。手柄配有刀套和刀架,方向键、按键和类比摇杆打竖排在刀柄上。







最恶搞的风筒型手柄,表明上它是一个风筒,其实它是一个赛车手柄,寒!而且它还是由知名周边厂HORI出品,据小编个人的经验,用久了这些需要扭的手柄会手抽筋!



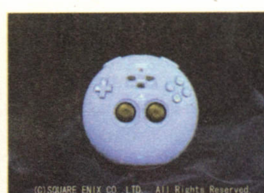
最儿童不宜的生化4电锯手柄,这个血淋淋的手柄还附有台座,锯齿部分深深地切入主角Leon的……相片中,估计在外边的机室使用此手柄会招来祸害

:P

最有创意的是史莱姆手柄,南色水滴状的史莱姆居然是个手柄,而且还所有按键齐全外加震动!背后的连线在平时可以拔掉。







硬件ART艺术

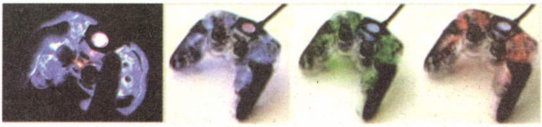






最自由的是分体式手柄，这种左右手分开的手柄会给玩家最高的自由度，可惜在玩KOF时会很不顺手。

最酷眩的是荧光版手柄，在黑暗的时候，荧光的手柄被玩家找到，但……主机在那呢？



最好手感的是街霸15周年纪念手柄，虽然在手柄中央印上一个人物图像有点无聊，但仿造SS手柄的造型能确保此手柄在2D格斗领域有出色的发挥。





最实用的是键盘式手柄，这手柄比起罗技推出的全尺寸键盘手柄要小得多，这要得益于此手柄使用了拇指键盘，省去了不少空间。

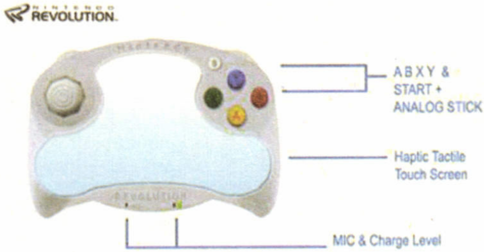


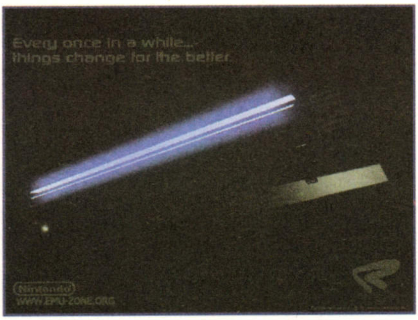
最华而不实的是蜘蛛侠版手柄，开启类比摇杆的按键居然是蜘蛛大侠的鼻子，整个手除了难看并没有什么优点，如果非要说优点的，那只能说它比叉盒子版的蜘蛛侠手柄好看那么一点：P



◀革命来了!

在最新的三大主机中感觉最像样的革命放出来几张壁纸，黑色外形加上蓝色的荧光表现出神秘的感觉。其中最革命的手柄还是没有露脸，只有一张新的假想图。





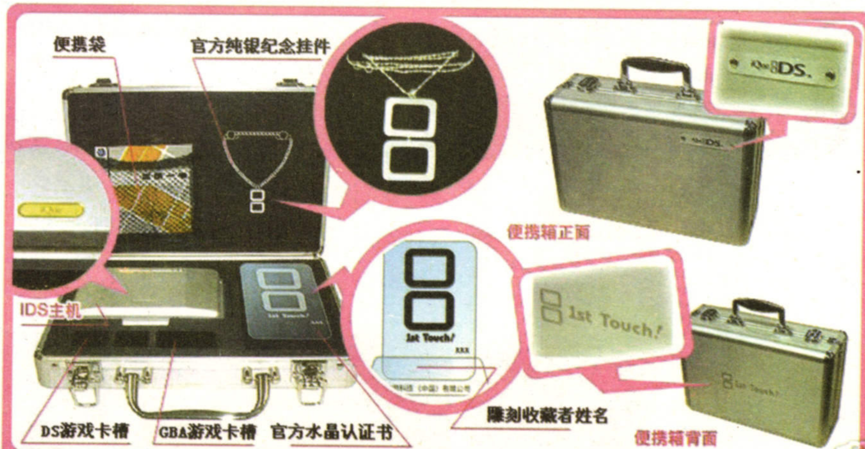


◀又搞限定版的神游IDS

为了庆祝国内首次出现和世界同步的主机，神游搞了一个限定版IDS拍卖，配件包括便携箱、IDS主机、官方水晶认证书、官方纯银纪念挂件，据称目前的价格是7500元。



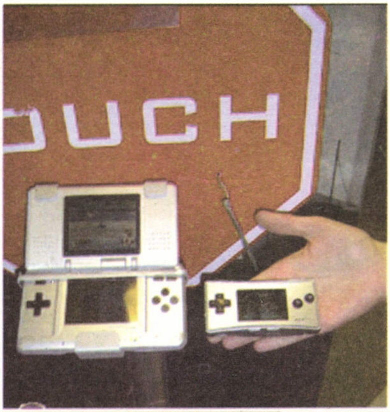






◀小小GBM

GBM的袖珍体积是它最大的卖点，到底它有多小，请看看它分别和SP、NDS的合照。另外还送上几张，脱下"外套"的裸照。













有人指出XBOX360的外形比XBOX好看而且小很多，为此有两者合照的实物图，看看到底有什么不同。



WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT

2005.7

● 白金之星模拟新闻 19

● 系之谱

– 天外魔境，RPG 游戏的奇葩 . . . 125

● 私立模拟学院

–GBA 开发入门 13 21

–Zelda 破解实录 29

–NDS 模拟器破冰之旅 47

– 解码 RomData 49

● 业界专题

–Game&Movie 58

– 历史上最伟大的 10 个游戏 72

● 游民攻地

– 特务 007 攻略 102

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏注意自我保护，谨防受骗上当适度游戏益脑，沉迷游戏伤身合理安排时间，享受健康生活。

执行主编：WARIO

责任编辑：漫步 KGB

EWING Phil

美术编辑：YGDESIGN

漫画编辑：F'

封面设计：YGDESIGN

杂志邮箱：

emunext@163.com

emunext@tom.com

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net 某人 白金之星
秋天 TIMON 大猩猩 宾宾
屎王 白河愁 Dadunu 亮亮
C.K 小翼 OEZ

WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT

●ETC

—游乐园 141

●漫步经典

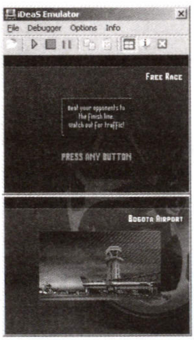
—忍忍忍～～变身忍者！ 131

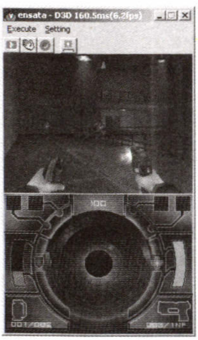
●原创工作室 137

●邮购页 144



NDS的EMU、ROM和IDS相关



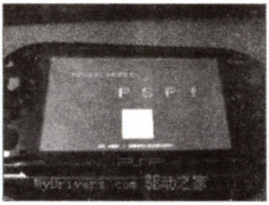


忽然冒出来的官方NDS模拟器——Ensata 1.3c给大家带来了不少惊喜，虽然目前仅能运行4个（准确的说是3个）游戏、没有声音和速度超慢，但基本完美的画面和支持鼠标操作已经让人激动不已，想当年有那个模拟器不是一步一脚印的走过来的。游戏ROM方面，几乎每天都有新的NDS游戏被DUMP，目前已经放出了接近80个ROM。最后来关注一下行货IDS，据称增加了内存和“文曲星”功能的神游DS已经有报价了，豪华版是1700左右的价格。

破解PSP的进展

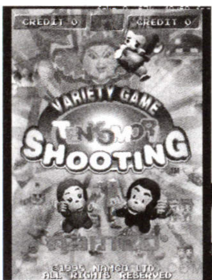
自从PSP上出现海量的模拟器之后，PSP本身的游戏的破解也有了长足的进展。首先出现了使用正版UMD来引导，然后从MS（记忆棒）中读取游戏ISO的工具，该工具通过提取和修改PSP中的prx文件，把游戏的读取重新定向，但这种方法必须每游戏都修改一次，

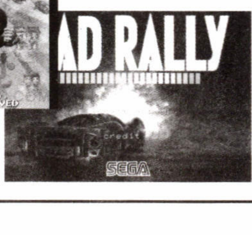




而且没有声音和不是所有的游戏都能使用。其后，从PSNFO传来了名为“UMD ISO Launch”的通用ISO读取工具，不过至截稿为止，该工具还没有出现，其真实性无法证实。

MAME的更新





从上期截稿至今，MAME接连推出了几个u版的更新，目前推出的097u4版终于支持了一个NAMCO的射击大作。感觉上MAME现在的例行更新都只能提供一些中古的小游戏，无法满足玩家们的胃口，看来在MAME再现高潮之前，我们还是来玩GBA吧，日子难过啊。



GBA开发入门 13

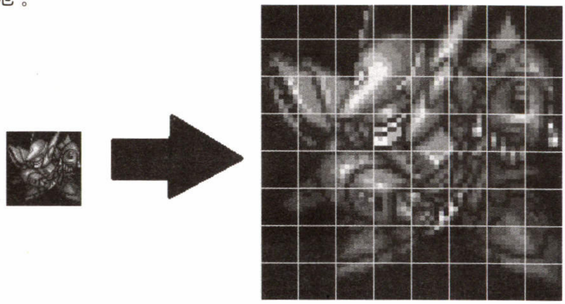
文：ES_ZETA

最近有些麻烦，所以已经很久很久没有写这篇教程了。已经很久没投稿给EN了，不知道这稿子主编们还要不要。希望这教程可以继续连载下去。

这期我要介绍的是OBJ，OBJ是Object的简写，意思为对象。学过面向对象设计的读者对这个最熟悉不过了。有时也会称为Sprit，意思为精灵。还有时会叫作活动模块。虽然名称非常的多，但都是表达同样的东西。当在其它的文档看到这些名词的话，就应该知道说的就是活动模块。GBA对于OBJ有硬件支持，也就是说会有指定的内存空间与寄存器来实现这项功能。而活动模块的多少也是机能的一个重要指标之一。GBA最大OBJ数为128，也就是说可以显示128个OBJ在屏幕里。这里提到的精灵特指一些矩形位图，这种位图数据中的某种颜色被定义为透明的。当往屏幕上画精灵时，用透明色描述的像素就不画上去。这样造成的效果就是精灵在所描绘的背景的“上面”或者“后面”。OBJ是完全独立于背景层的模块，基本与显示模式无关。这些OBJ可以能过设置优先权限而达到出现在某BG层的前面或后面。

OBJ的尺寸并不是随意的，而是有严格的规定的。这也没办法的，因为是硬件指定的。如果你想要显示的模块比指的尺寸还要大的就要用到组合OBJ的技术，也就是用软件来补上硬件设计上的不足。硬件规定尺寸有8、16、32与64这些大小的组合。方形的最小的是8X8、16X16、32X32、最大是64X64。除了方形还可以是水平长方形，最小如16X8、32X8、

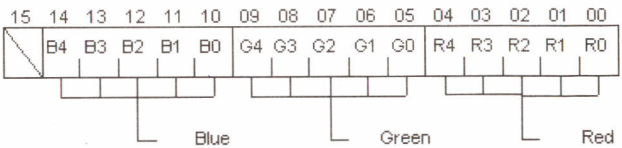
32X16、最大是64X32。最后是垂直长方形8X16、8X32、16X32与32X64。下面的量产型幽灵型MK－II的图，就是一个64X64的OBJ。为了方便大家看得更清楚，我把图放大了并加上了网格。OG2的ROM我不知放到哪里去了，只好用OG的来作示范。



OBJ的组成与TILE模式下的TEXT层的成像原理一样。可以认为是文本层的缩小版本。OBJ的组成最小单位是Character Data。每一个Character Data是大小统一为8X8。上面的OBJ就是一个标准的64X64的图，所以要用8X8共64个Character。与文本层不同的是，OBJ是不需要MAP数据。因为硬件会根据OAM中对OBJ的尺寸与Character Data的起始位置的设置而向VRAM中顺序取出适当数量的Character Data并拼接成像。

GBA上的OBJ有两种数式，256色的OBJ与16色的OBJ两种。这与TILE模式一样，Character Data数据都分两种格，一种是16色X16调色板时的，另一种就是256色的。这两种OBJ可以混合使用。也就是可以同时出现16色与256色的OBJ。不过每个OBJ只能选择其中的一种。在讲Character Data之前，先看看调色板。GBA在内存中从0X05000000H开始的1Kbyte的空间用于存放调色板数据。按

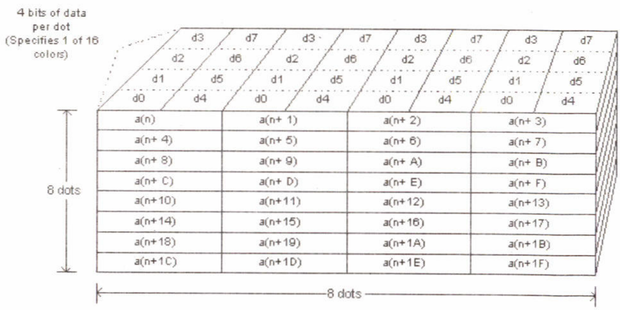
GBA 最大发色为 16 位，所以这个空间可以存放 1024/2=512 组 RGB 数据。系统把前 0X200H 的空间分为背景调色板用，从 0X05000200 开始的 0X200H 空间用作为 OBJ 用的调色板。这样 OBJ 调色板就可存放 256 组 RGB 数据。GBA 硬件提供两个模式来使用这段空间，就是把她看作一个 256 色的调色板来使作，另外就是 16 个 16 色的调色板来使用。OBJ 用的 RGB 数据与 BG 用的一样都是 16 位的 RGB，低 5 位 Red，然后就是 Green，最后是 Blue，最高一位无效。下图为 RGB 数据结构。关于调色板就说到这里啦，不懂就看看有关作图的书，会有详细介绍的。

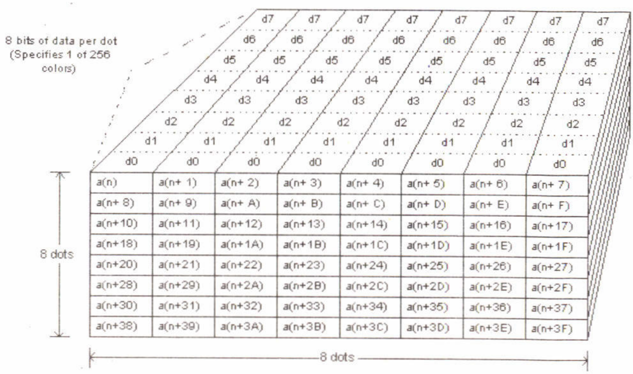


说白了 Character Data 就是调色板的索引。调色板的出现其实是一种图形的压缩技术，当然这样的压缩只能用于 16 色或 256 色的图上。就拿一张 16 色的图来说，如果图 16 位色的大小是 800X600 在没使用别的压缩技术的情况下，每个点需要 16 位的 RGB 数据也就是 2 个字节，每行有 800 个点共有 600 行，所以需要 2X800X600=960000byte 的空间。当使用 16 色调色板的情况下，由于 4 位的取值范围是 0~15，所以每个点只需 4 位的索引值，每个字节就可以存两个点的数据。这样 800X600 的图也只需要 0.5X800X600=240000Byte，加上 16 色调色板里的 RGB 数据也只需要 240000+16*2=240032Byte 空间。在同样的画质的情况下减少了差不 4 倍的空间。

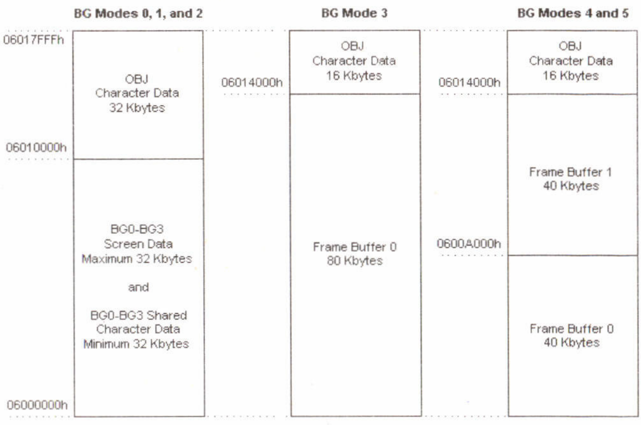
下面两张是两张调色板模式下的 Character Data。两种模式下的 Character Data 都是 8X8，分别是在于色深，是

16色还是256色的。16色的每个点占用4位空间，而256色的每个点占用8位空间。这两种不同色深的OBJ是可以共存的，也就是说可以同屏显示256色的OBJ与16色的OBJ。16色的Character Data有8行，每行4个字节同需要4X8=32Byte，而256色的Character Data就每行8个字节，同8行，即每个需要8X8=64Byte。可见256色的空间占用是16色的两倍。为了最优利用VRAM的空间，不要盲目用256色的OBJ，要看实际情况来取舍。我玩的GBA的游戏不多，但GBA上机战的系列无论地图上的图标还是战斗动画都是用16色OBJ来实现的，效果非常的好。



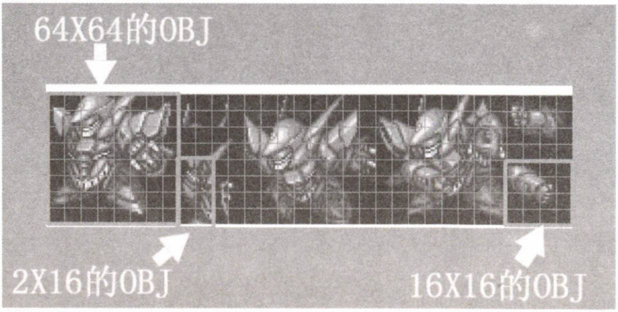


对于Character Data 的格式已经讲完了，但有数据还未能显示OBJ，需要放到指定的空间里才可以。下图是各个显示模式下的VRAM 的划分情况。从图中可以看到TILE 模式与BITMAP 模式是有分别的。不同的显示模式下划分的空间都不相同，随着空间大小的不同，起始位置也不相同，可以存放的Character Data 的数量也不相同。这点是绝对要记住的，因为有些初学者在BITMAP 模式下OBJ 显示错误就是由于起始位置的不同。在TILE 模式下，也就是MODE0，1，and 2 下由06010000h 开始的32Kbyte 的空间用于OBJ Character Data，而BITMAP 模式下也就是MODE3，4，and 5 下由06014000h 开始的16Kbyte 空间。可见BITMAP 与TILE 模式下差两倍的空间。在TILE 模式下的32Kbyte 对于16 色的Character Data 可以存放1024 个，256 色的Character Data 的就只能放512 个。BITMAP 模式下由于容量的关系只能是TILE 的一半，无论是16 色还是256 色的Character Data。



从上面的图可以看出选调色板的模式是会直接影响到

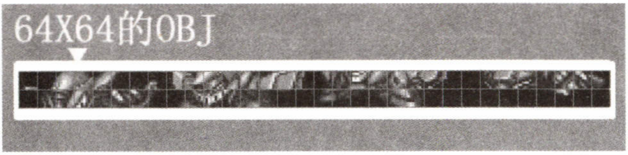
Character Data 的格式。上面第一个图是 16 个调色板模式下的 Character Data，可以看出每个点需要 4 位来表示，对于 Character Data 来说最小处理单位是像素，但对于 OBJ 的显示来说是 8X8 的 Character Data 才是最少的处理单位。OBJ 的显示与 BG 的显示并不相同，虽然两者都是要用到 Character Data 与调色板数数据并且格式完全的相同。唯一分别是 OBJ 没有 MAP 数据而 BG 需要 MAP。有看过我以前的关于 BG 的教程都知道 MAP 数据可以说是一张地图索引，硬件根据这个索引来寻找 TILE，然后放到 MAP 数据里指出的地方。OBJ 的显示少了这个数据，所以并不能随心所欲的来选用要组成 OBJ 的 TILE，而是必须按指定格式来选。这个标准分为 1D 与 2D 两种。这两个标准的设置是对全部 OBJ 有效的，也就是说当设置为 2D 后，所有的 OBJ 选取 Character Data 都以 2D 方式来操作。我们先来讲讲 2D 的，因为这个看起来比较直观。当 Character Data 载入的 VRAM 时，当设置为 2D 系统会把载入到 VRAM 后的数据视为一个宽 256 个象素的位图。如果是 16 色的时候，高 256 个象素的位图，共 32X32=1024 个 Character Data。256 色时，高 128 个象素的位图，共 32X16=512 个。可见无论选用 16 色还是 256 色都是宽 256 也就是一行 32 个 TILE，这个是要注意的。如果我们要选区用 2D 方式排列就必须用宽 256 的图，如果不够 256 也都要增加到 256，不然就会乱的。



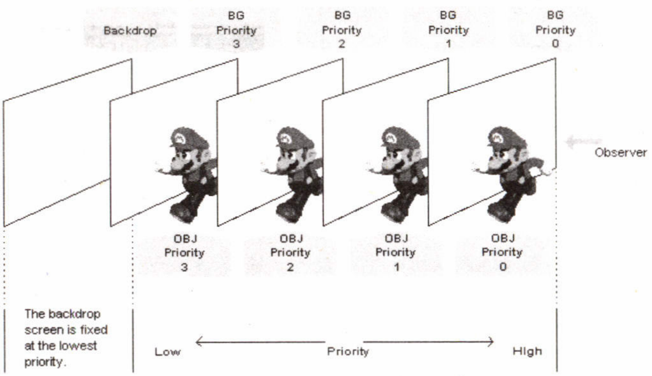
上面的图就是一个典型的2D排列的例子。虽然没有MAP数据，但我们可以设置OBJ选取Character Data的起始位置。第一行第一个的TILE就称为0号，第一行第二个称为1号。就拿一个64X64的OBJ来说，当我们设置了起始号为0的话，系统就会取出0~7、32~39、64~71、96~103、128~135、160~167、192~199、224~231共64个TILE来组成OBJ。可见这个64X64我OBJ是用了8行，每行8个TILE组成的。2D即是2维的意思，就是指像这样并不只是一条线地取TILE，而是根据OBJ的大小而从VRAM中取TILE，而这些TILE并不是全部都是连续的，有可能像上面的例子一样夸段的。我个人比较喜欢用2D，因为比较直观地看出我们的OBJ是怎样的，最好用的地方是TILE可以重用，也就是像刚才的64X64的MK-II，如果我只是用到头部，这样只要把起始位置设到头部的部分，由于是2D，所以系统我自动选到下一行的TILE来组成OBJ，这样就可以两个OBJ共用这些TILE。

除了2D排列方式，还有1D的排列方式。下图为1D排列的图，如图所示1D排列时，组成OBJ的TILE都是只以一维的方式，也就是连续取出一定数量的TILE来组成OBJ。就如一个64X64，如果设置起始位置为0，则从0号TILE开始的64的个TILE来组成OBJ。1D的话就不能像刚才哪样如果只用于头部就重设OBJ大小与起始位置这么的简单。因为1D排列方式的TILE要重新定位非常的麻烦，除了比较小的OBJ之外，大一点的OBJ都会要两行的TILE。就如刚才说的头部，从下图可见头部被分开两段存放并不是连续的，所以下图只能用于显示64X64的MK-II，重用的价值不大。但一维排列的好处是载入与修改比较简单，还有就是256色TILE与16色TILE共存时定位比较容易。

上面都提到TILE模式下都可以用OBJ，但TILE模式下最



多有4个图层，哪么OBJ与BG的显示先后关系如下图所示。从下图可见从右面开始BG0、BG1、BG2与BG3。当OBJ的权限为0时显示在BG0之上，为1时则在BG0之下BG1之上，如此类推。需要注意的是GBA最多有128个OBJ，系统会把这些OBJ编为0号~127号OBJ，在相同权限的情况下号码小的OBJ会显示在号码大的OBJ之上。



有关OBJ的知识在本节只说了一半，由于OBJ比以往的复杂，由于篇幅问题剩下就要下一期补上，所以的编程部分也只能留在下一期了，希望大家原谅啦。现在NDS已经推出，可以还在学GBA的开发有点落后了，但NDS与GBA有相当一部分的地方是共通的。而游戏主机上的2D游戏都会用到以上的知识，只是寄存器地址与机能不同。现时GBA开发在国内已经比较成熟，有很多的工具与库可以直接拿过来用。想找与GBA相关的文章与工具可以到我们小组《混沌星辰》的网页http://www.chaosstars.com/或论坛http://gba.chaosstars.com

ZELDA 破解汉化实录

这是一篇如何进行GBA ASM破解的文章，通过对zelda的破解过程的解说，一步一步地教会你如何进行GBA ASM破解。

准备工作：



1．工具

(1)．Debug工具

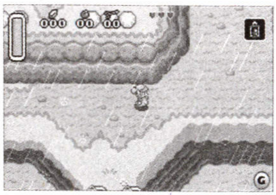
BatGBA

NO$GBA

BatGBA的兼容性比NO$GBA的强一点，而NO$GBA的断点功能强一点。

本文以NO$GBA为主。

(2)．ROM查看工具



TLP Pro，TILE EXAMPLE(我写的，多多捧场)。

(3)．十六进制文件编辑器

Ultra Edit

(4)．ARM/THUMB程序编写器

Goldroad

(5)．计算器

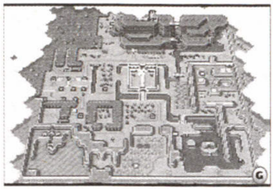
windows自带

2.资料

(1).GBA 的硬件特性

官方的资料，主要熟悉 I／O 接口的功能。

(2).ARM7TDMI 指令



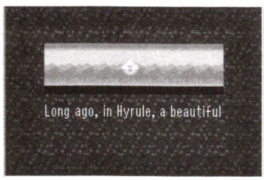
网上到处都是资料，不要求全部看懂，知道一下就行，有些指令可以参看调试器。

3.ROM 校验：

选择你要破解的游戏，并保证它能通过 RomCenter 等 ROM 工具的验证，这是很重要的一步，网上流传的 R O M 有些是不同的，为了能保证大部分玩家都能使用你做的汉化补丁，保证 R O M 的正确性是关键的，当然如果你是自己用就当我没说。

正式开始：

1.查找字模：



进行过普通 ROM HACK 的朋友都知道，一般的都先从 ROM 找字模，而用 A S M 时是从显存中找字模，不管字模数据在 ROM 中是如何存放，它最终都要写到显存中。

当游戏进行到有文本显示时，如图。

打开 No$gba Vram Viewer（快捷键 F5），观察 BG，在 BG1 中发现显示字模的图层，点击字模所在的 T I L E ，如 L 的上半部

的字模TILE，右边的Tile Address中显示出TILE的地址0x6007000，这就是字模在显存中的地址。观察0x6007000数据0x6007000-0x6007003都是0，在16色的显示模式下，每4个字节为一TILE中的一行。0x6007004-0x6007007为TILE的第二行，以这行的数据设断点。选择Debug菜单下的Define Break/Condition(快捷键Ctrl+B)，输入“[6007004] = 00000999”(由于GBA也是按高位存放高字节的方式，所以双字就为00000999，当要判断的数据为双字时，地址必须能被4整数)，按*号复位游戏，当进行到要显示字模时，指令停了下来，观察指令停止的地方，发现这是一个传送指令，把r0所瓜时的内存地址的中数据传送到r1所指的内存地址中。而r0的值为0x20030a0，r1的值为0x6007020，它传送一个TILE的数据，也就是0x20个字节，观察0x2003080(减去一个TILE的字节数0x20)，发现它和0x6007000的数据是一样的。也就是游戏是先将字模数据写到0x2003080，然后再传到显存的。

同样设断点“[2003084] = 00000999”，观察游戏什么时候把字模数据写到0x2003084。复位运行，指令停在了0x8127f68，可以根据前两行的指令得出结论：把r6所指的内存地址的数据放到r1所指的内存地址中，而r1的值正是0x2003084，那r6所指的内存地址就是字模地址，r6指向0x83BA8DC，当内存地址的高8位为08时，而表示是在ROM中。用TILE EXAMPLE打开ROM，跳转到0x3ba8dc，可以看到这就是字模所在的区域了。按F7一步一步的运行指令，以找到此显示子程序入口处，当退出此子程序时，指令指向0x8127e28，而上一条指令为bl 8127e4ch，由此可判断0x8127e4c就是子程序的入口处。

指令处点击右键，选择Goto，输入8127e4c，在0x8127e4c的指令处双击左键，使0x8127e4c的指令为断点，以后每显示一个字模，它都会暂停，以前使用的断点可以删除了。

跟踪调试程序，发现几个重要部分，现列出：

```
08127EA2 8819    ldrh   r1,[r3] ；已读取编码的个数
08127EA4 4D0D    ldr    r5,=2005480h ；
08127EA6 1948    add    r0,r1,r5    ；得到要读编码的地址
08127EA8 7802    ldrb   r2,[r0] ；读出编码
08127EAA 2A1F    cmp    r2,1Fh      ；与1F相比（控制符）
08127EAC D118    bne    8127EE0h    ；不等于就跳到7EE0
08127EE0 2A7F    cmp    r2,7Fh      ；与7F相比
08127EE2 D80D    bhi    8127F00h    ；大于7F就跳到7F00
08127EE4 4E25    ldr    r6,=3002230h ；小于7F算宽度地址开始
08127EE6 4926    ldr    r1,=098Eh
08127EE8 1870    add    r0,r6,r1
08127EEA 7800    ldrb   r0,[r0]
08127EEC 3801    sub    r0,1h
08127EEE 0600    lsl    r0,r0,18h
08127EF0 0E00    lsr    r0,r0,18h
08127EF2 2801    cmp    r0,1h
08127EF4 D804    bhi    8127F00h
08127EF6 2380    mov    r3,80h
08127EF8 005B    lsl    r3,r3,1h
08127EFA 18D0    add    r0,r2,r3
08127EFC 0400    lsl    r0,r0,10h
08127EFE 0C02    lsr    r2,r0,10h   ；编码+0x100

08127F00 4820    ldr    r0,=8195D98h
```

```
08127F02  1810    add    r0,r2,r0    ；得到宽度
地址
08127F04  7805    ldrb   r5,[r0]  ；取得宽度
08127F06  20F8    mov    r0,0F8h
08127F08  0040    lsl    r0,r0,1h
08127F0A  4010    and    r0,r2
08127F0C  0040    lsl    r0,r0,1h
08127F0E  210F    mov    r1,0Fh
08127F10  400A    and    r2,r1
08127F12  1880    add    r0,r0,r2
08127F14  0140    lsl    r0,r0,5h
08127F16  491C    ldr    r1,=83B5758h  ；字模地址
08127F18  1846    add    r6,r0,r1    ；算出字模
地址
；计算宽度写字模
08127F1A  4C18    ldr    r4,=3002230h
08127F1C  481B    ldr    r0,=1AF4h
08127F1E  1821    add    r1,r4,r0
08127F20  8808    ldrh   r0,[r1]  ；得到已显示的文本
编码的个数
08127F22  4B1B    ldr    r3,=2010471h ；
08127F24  18C2    add    r2,r0,r3    ；存放这行
宽度（包含正在显示字模的宽度）的地址
08127F26  4C1B    ldr    r4,=2010470h
08127F28  1900    add    r0,r0,r4    ；存放这行
宽度（不包含正在显示字模的宽度）的地址
08127F2A  7800    ldrb   r0,[r0]；
08127F2C  1828    add    r0,r5,r0    ；计算加上
本字模宽度后本行的宽度
08127F2E  7010    strb   r0,[r2]；放到后一个要写的
位置
08127F30  8808    ldrh   r0,[r1]  ；
```

模拟 EMU NEXT

```
08127F32 3001    add    r0,1h          ; 显示的文本编码个数加1
08127F34 8008    strh   r0,[r1] ;
08127F36 8808    ldrh   r0,[r1]
08127F38 4917    ldr    r1,=201046Fh
08127F3A 1840    add    r0,r0,r1
08127F3C 7801    ldrb   r1,[r0] ;读出前面用得位数
08127F3E 2307    mov    r3,7h
08127F40 400B    and    r3,r1          ; 以前的位数与7 相与，算出用了多少位
08127F42 2B00    cmp    r3,0h
08127F44 D12E    bne    8127FA4h       ;如果为0 就可以直接传
08127F46 0089    lsl    r1,r1,2h
08127F48 4A0C    ldr    r2,=3002230h
08127F4A 4B14    ldr    r3,=1AF6h
08127F4C 18D0    add    r0,r2,r3
08127F4E 8800    ldrh   r0,[r0]
08127F50 0840    lsr    r0,r0,1h
08127F52 0080    lsl    r0,r0,2h
08127F54 4C12    ldr    r4,=2003080h
08127F56 1900    add    r0,r0,r4
08127F58 1809    add    r1,r1,r0
08127F5A 2700    mov    r7,0h
08127F5C 23A0    mov    r3,0A0h
08127F5E 009B    lsl    r3,r3,2h
08127F60 22F0    mov    r2,0F0h
08127F62 0052    lsl    r2,r2,1h
08127F64 6830    ldr    r0,[r6]
08127F66 6008    str    r0,[r1]
08127F68 2F07    cmp    r7,7h
08127F6A D101    bne    8127F70h
```

```
08127F6C  18C9    add    r1,r1,r3
08127F6E  18B6    add    r6,r6,r2
08127F70  3701    add    r7,1h
08127F72  3604    add    r6,4h
08127F74  3104    add    r1,4h
08127F76  2F0F    cmp    r7,0Fh
08127F78  DDF4    ble    8127F64h
08127F7A  E08A    b      8128092h      ；非代码

08127FA4  20F8    mov    r0,0F8h       ；
08127FA6  4001    and    r1,r0         ；算出是这行的第几个
08127FA8  0089    lsl    r1,r1,2h
08127FAA  4A17    ldr    r2,=3002230h
08127FAC  4C17    ldr    r4,=1AF6h
08127FAE  1910    add    r0,r2,r4
08127FB0  8800    ldrh   r0,[r0]  ；算出第几行
08127FB2  0840    lsr    r0,r0,1h
08127FB4  0080    lsl    r0,r0,2h
08127FB6  4A16    ldr    r2,=2003080h
08127FB8  1880    add    r0,r0,r2
08127FBA  180C    add    r4,r1,r0      ；得到要导入的地址
08127FBC  009A    lsl    r2,r3,2h      ；左移2位，用于显示
08127FBE  1C10    mov    r0,r2
08127FC0  4684    mov    r12,r0
08127FC2  1958    add    r0,r3,r5      ；加上现在这个的宽度
08127FC4  1C11    mov    r1,r2
08127FC6  2808    cmp    r0,8h         ；与8相比，
```

如果大于8 就要用两个 TILE 来存

```
08127FC8 DC28    bgt    812801Ch    ; 大于就跳
到12801c
08127FCA 2700    mov    r7,0h       ;存放字模
08127FCC 4811    ldr    r0,=8180BF8h
08127FCE 1808    add    r0,r1,r0
08127FD0 6803    ldr    r3,[r0]
08127FD2 4811    ldr    r0,=8180BD8h
08127FD4 1808    add    r0,r1,r0
08127FD6 6802    ldr    r2,[r0]
08127FD8 21A0    mov    r1,0A0h
08127FDA 0089    lsl    r1,r1,2h
08127FDC 4688    mov    r8,r1
08127FDE 25F0    mov    r5,0F0h
08127FE0 006D    lsl    r5,r5,1h
08127FE2 46A9    mov    r9,r5
08127FE4 6821    ldr    r1,[r4]
08127FE6 4019    and    r1,r3
08127FE8 6830    ldr    r0,[r6]
08127FEA 4665    mov    r5,r12
08127FEC 40A8    lsl    r0,r5
08127FEE 4010    and    r0,r2
08127FF0 4301    orr    r1,r0
08127FF2 6021    str    r1,[r4]
08127FF4 2F07    cmp    r7,7h
08127FF6 D101    bne    8127FFCh
08127FF8 4444    add    r4,r8
08127FFA 444E    add    r6,r9
08127FFC 3701    add    r7,1h
08127FFE 3604    add    r6,4h
08128000 3404    add    r4,4h
08128002 2F0F    cmp    r7,0Fh
```

```
08128004  DDEE    ble    8127FE4h
08128006  E044    b      8128092h     ;

0812801C  1C25    mov    r5,r4        ;
0812801E  3520    add    r5,20h  ;要多+20用于下一
个TILE
08128020  3808    sub    r0,8h
08128022  0600    lsl    r0,r0,18h
08128024  2700    mov    r7,0h
08128026  4B22    ldr    r3,=8180BF8h
08128028  18D1    add    r1,r2,r3
0812802A  6809    ldr    r1,[r1]
0812802C  9100    str    r1,[sp]
0812802E  4921    ldr    r1,=8180BD8h
08128030  1852    add    r2,r2,r1
08128032  6812    ldr    r2,[r2]
08128034  9201    str    r2,[sp,4h]
08128036  0D80    lsr    r0,r0,16h
08128038  1841    add    r1,r0,r1
0812803A  6809    ldr    r1,[r1]
0812803C  468A    mov    r10,r1
0812803E  18C0    add    r0,r0,r3
08128040  6800    ldr    r0,[r0]
08128042  4681    mov    r9,r0
08128044  2020    mov    r0,20h
08128046  4661    mov    r1,r12
08128048  1A41    sub    r1,r0,r1
0812804A  4688    mov    r8,r1
0812804C  6832    ldr    r2,[r6]
0812804E  6821    ldr    r1,[r4]
08128050  9B00    ldr    r3,[sp]
08128052  4019    and    r1,r3
```

```
08128054 1C10   mov   r0,r2
08128056 4663   mov   r3,r12
08128058 4098   lsl   r0,r3
0812805A 9B01   ldr   r3,[sp,4h]
0812805C 4018   and   r0,r3
0812805E 4301   orr   r1,r0
08128060 6021   str   r1,[r4]
08128062 6828   ldr   r0,[r5]
08128064 4651   mov   r1,r10
08128066 4008   and   r0,r1
08128068 4643   mov   r3,r8
0812806A 40DA   lsr   r2,r3
0812806C 4649   mov   r1,r9
0812806E 400A   and   r2,r1
08128070 4310   orr   r0,r2
08128072 6028   str   r0,[r5]
08128074 2F07   cmp   r7,7h
08128076 D106   bne   8128086h
08128078 22A0   mov   r2,0A0h
0812807A 0092   lsl   r2,r2,2h
0812807C 18A4   add   r4,r4,r2
0812807E 18AD   add   r5,r5,r2
08128080 23F0   mov   r3,0F0h
08128082 005B   lsl   r3,r3,1h
08128084 18F6   add   r6,r6,r3
08128086 3701   add   r7,1h
08128088 3604   add   r6,4h
0812808A 3404   add   r4,4h
0812808C 3504   add   r5,4h
0812808E 2F0F   cmp   r7,0Fh
08128090 DDDC   ble   812804Ch
08128092 4C09   ldr   r4,=3002230h  ; 要读取的
```

编码地址＋1

```
08128094 4D09    ldr     r5,=1AD2h
08128096 1961    add     r1,r4,r5
08128098 8808    ldrh    r0,[r1]
0812809A 3001    add     r0,1h
0812809C 8008    strh    r0,[r1]
0812809E B002    add     sp,8h
081280A0 BC38    pop     r3-r5
081280A2 4698    mov     r8,r3
081280A4 46A1    mov     r9,r4
081280A6 46AA    mov     r10,r5
081280A8 BCF0    pop     r4-r7
081280AA BC01    pop     r0
081280AC 4700    bx      r0
```

2.查找文本

由上述代码可以得知，文本编码被放到了0x2005480处，查看0x2005480附近的数据，可以很明显的看到文本。接着查找文本在ROM中的位置，设断点“[200548C] = 2c6F6761”,复位运行。指令停在了0x812758e，继续调试，发现0x8129e0c处是一个解密子程序，其算法是：要解密的编码地址减去0x8180ce8，判断得到的差值，如果小于等于2A，取出0x8180cd0加上差值低4位的数据的内存中的值，再用差值的高8位减去取出的值，得到的值再与要解密编码地址的数据取出异或，最后就得出要解密的数据。而差值大于2A，那最后还要减去要解密编码地址的前0x2b个字节的数据。

3.开始修改

在熟悉了文本读取与字模显示的方法后，就要进行修改。

因为是英文游戏，所以都是单字节，而汉化需要大量的汉字，单字节是不够用得，那就只能用双字节。

双字节原理是，当程序读到某一个编码时并大于某一个范围就可判断它是一个双字节。如0x81，当它与0x80相比，它大于0x80，而它就是一个双字节，小于它就是一个单字节。

对于此游戏由于文本是用了ASCII码，所以可以说0x20－0x80的范围都是单字节，而0x81后面的编码就可以用做双字节时刚开始的编码（我从0x90开始）。

由于编码放到0x2005480处时，对于一些编码如0A，0D要进行一些转换，所以一些小于0x20的编码就不能用，为了减少程序的修改程度，对于双字节的第二个编码就从0x20开始。

修改程序：

在显示子程序：

```
08127EE0  2A7F      cmp     r2,7Fh
08127EE2  D80D      bhi     8127F00h
```

上述就是单字节读取宽度、字模数据的开始处，那修改就从这里开始。

新建一个文本文件，把下述代码加入其中。

```
@thumb start
cmp     r2,#0x7f
bhi     st1
ldr     r6,=#0x3002230
ldr     r1,=#0x98E
ldr     r0,=#0x8127EE9
```

```
bx      r0

st1
cmp     r2,#0x90
blt     squit
cmp     r2,#0x97
bgt     squit
b       newfont

squit
ldr     r0,=#0x8127f01
bx      r0

@thumb      newfont
mov     r6,r2
sub     r6,#0x90        ；减去0x90
mov     r2,#0xe0
mul     r6,r2
ldr     r2,=#0x3002230
ldr     r4,=#0x1AD2
add     r3,r2,r4
ldrh    r1,[r3]
add     r1,r1,#0x1
strh    r1,[r3]
ldr     r5,=#0x2005480
add     r0,r1,r5
ldrb    r2,[r0]
；得到新的编码
sub     r2,#0x20
mov     r1,#0xf8
and     r1,r2
add     r6,r6,r1        ；新的编码，下面开始计算字模地址
lsl     r6,r6,#0x7
mov     r1,#0x7
and     r2,r1
lsl     r2,r2,#0x6
add     r6,r6,r2
ldr     r1,=#0x8646000
；汉字的字模地址
add     r6,r6,r1
mov     r5,#0x8
bl      readfont
mov     r5,#0x5
add     r6,#0x20
bl      readfont
ldr     r4,=#0x8128093
bx      r4

@thumb readfont
ldr     r4,=#0x3002230
ldr     r0,=#0x1AF4
add     r1,r4,r0
ldrh    r0,[r1]
ldr     r3,=#0x2010471
add     r2,r0,r3
ldr     r4,=#0x2010470
add     r0,r0,r4
ldrb    r0,[r0]
add     r0,r5,r0
strb    r0,[r2]
ldrh    r0,[r1]
add     r0,#0x1
```

```
strh    r0,[r1]
ldrh    r0,[r1]
ldr     r1,=#0x201046f
add     r0,r0,r1
ldrb    r1,[r0]
mov     r3,#0x7
and     r3,r1
cmp     r3,#0x0
bne     tile1           ; 多个TILE时
lsl     r1,r1,#0x2      ;TILE中没有其它的字
ldr     r2,=#0x3002230
ldr     r3,=#0x1AF6
add     r0,r2,r3
ldrh    r0,[r0]
;与行数有关
lsr     r0,r0,#0x1
lsl     r0,r0,#0x2
ldr     r4,=#0x2003080
add     r0,r0,r4
add     r1,r1,r0
mov     r7,#0x0
mov     r3,#0xa0
lsl     r3,r3,#0x2
mov     r2,#0xf0
lsl     r2,r2,#0x1
s1
ldr     r0,[r6]
str     r0,[r1]
cmp     r7,#0x7
bne     p1
add     r1,r1,r3
add     r6,r6,r2
p1
add     r7,#0x1
add     r6,#0x4
add     r1,#0x4
cmp     r7,#0xf
ble     s1
b       end

@thumb          tile1
mov     r0,#0xf8
and     r1,r0
lsl     r1,r1,2
ldr     r2,=#0x3002230
ldr     r4,=#0x1AF6
add     r0,r2,r4
ldrh    r0,[r0]
lsr     r0,r0,#0x1
lsl     r0,r0,#0x2
ldr     r2,=#0x2003080
add     r0,r0,r2
add     r4,r1,r0
lsl     r2,r3,#0x2
mov     r0,r2
mov     r12,r0
add     r0,r3,r5
mov     r1,r2
cmp     r0,#0x8
bgt     tile2
mov         r7,#0x0
;存放字模
```

```
ldr     r0,=#0x8180BF8
add     r0,r1,r0
ldr     r3,[r0]
ldr     r0,=#0x8180BD8
add     r0,r1,r0
ldr     r2,[r0]
mov     r1,#0xA0
lsl     r1,r1,#0x2
mov     r8,r1
mov     r5,#0xF0
lsl     r5,r5,#0x1
mov     r9,r5
s2
ldr     r1,[r4]
and     r1,r3
ldr     r0,[r6]
mov     r5,r12
lsl     r0,r5
and     r0,r2
orr     r1,r0
str     r1,[r4]
cmp     r7,#0x7
bne     p2
add     r4,r8
add     r6,r9
p2
add     r7,#0x1
add     r6,#0x4
add     r4,#0x4
cmp     r7,#0xF
ble     s2
b       end ;
@thumb      tile2
mov     r5,r4
add     r5,#0x20
sub     r0,#0x8
lsl     r0,r0,#0x18
mov     r7,#0x0
ldr     r3,=#0x8180BF8
add     r1,r2,r3
ldr     r1,[r1]
str     r1,[sp]
ldr     r1,=#0x8180BD8
add     r2,r2,r1
ldr     r2,[r2]
str     r2,[sp,#0x4]
lsr     r0,r0,#0x16
add     r1,r0,r1
ldr     r1,[r1]
mov     r10,r1
add     r0,r0,r3
ldr     r0,[r0]
mov     r9,r0
mov     r0,#0x20
mov     r1,r12
sub     r1,r0,r1
mov     r8,r1
s3
ldr     r2,[r6]
ldr     r1,[r4]
ldr     r3,[sp]
and     r1,r3
mov     r0,r2
mov     r3,r12
```

```
lsl     r0,r3
ldr     r3,[sp,#0x4]
and     r0,r3
orr     r1,r0
str     r1,[r4]
ldr     r0,[r5]
mov     r1,r10
and     r0,r1
mov     r3,r8
lsr     r2,r3
mov     r1,r9
and     r2,r1
orr     r0,r2
str     r0,[r5]
cmp     r7,#0x7
bne     p3
mov     r2,#0xA0
lsl     r2,r2,#0x2
add     r4,r4,r2
add     r5,r5,r2
mov     r3,#0xF0
lsl     r3,r3,#0x1
add     r6,r6,r3
p3
add     r7,#0x1
add     r6,#0x4
add     r4,#0x4
add     r5,#0x4
cmp     r7,#0xF
ble     s3

end
mov     r3,#0xF0
lsl     r3,r3,#0x1
sub     r6,#0x20
sub     r6,r6,r3
sub     r6,#0x20
bx r14
```

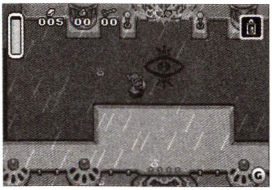
然后另存为扩展名为asm的文件，在goldroad命令行下输入"goldroad 另存的文件名"，就可以得到扩展名为gba的文件。把此文件中的内容放到ROM中一个空白的位置（如0x645bf0）。修改0x127ee0处的代码为00 48 00 47 XX XX XX 08。XX XX XX为空白位置加1，如F1 5B 64。

修改说明：

```
cmp     r2,#0x7f
bhi     st1
ldr     r6,=#0x3002230
ldr     r1,=#0x98E
ldr     r0,=#0x8127EE9
bx      r0
```

这是与0x7f判断，大于0x7f有可能是双字节转到st1执行，单字节由于0x127ee0处的8个字节的数据被破坏，必须在此恢复，然后就转到原来处理单字节的代码处去了。

```
cmp      r2,#0x90
blt      squit
cmp      r2,#0x97
bgt      squit
b newfont
```

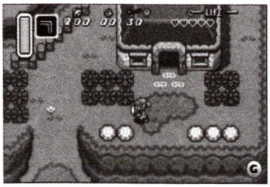


这是判断编码是否在0x90－0x97之间，如果不在那就是单字节，而就转到原来相应处理的代码处。

从@thumb　　newfont处开始就是汉字的处理程序。

```
ldr      r5,=#0x2005480
add      r0,r1,r5
ldrb     r2,[r0]
;得到新的编码
```

这是得到双字节的低8位。

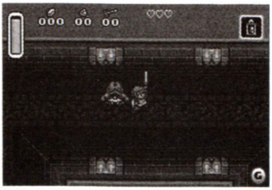


```
ldr      r1,=#0x8646000      ;汉字的字模地址
add      r6,r6,r1
```

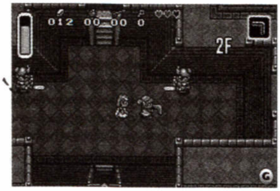
模拟 EMU NEXT

算出汉字所在的字模地址。

```
mov      r5,#0x8
bl readfont
mov      r5,#0x5
add      r6,#0x20
bl readfont
```



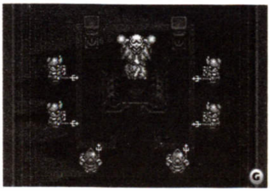
这是关键，由于英文字模的宽度都没有超过8，所以显示子程序都只处理宽度小于等于8的字模，而汉字使用了宽度大于8个字模，怎么办呢？可以把它分成两部分，一部分宽度为8，另一部分为汉字宽度减8，而上面的r5就是宽度。readfont其实都是原来游戏中的代码，我只是照抄而已。



关于本游戏的字模，由于没经过什么转换，可以很清楚的看到，汉字的字模可以查看已经汉化好的ROM。

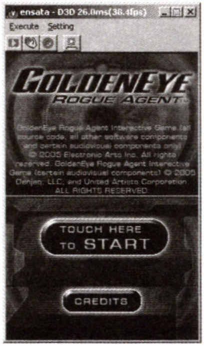
总结：

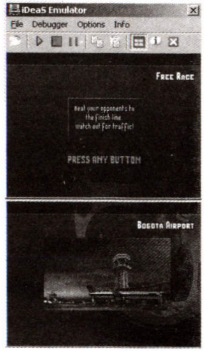
对于此类游戏的破解修改，主要是修改编码读取程序，使编码读取程序对于特殊的编码进行特殊的处理从而实现汉化。



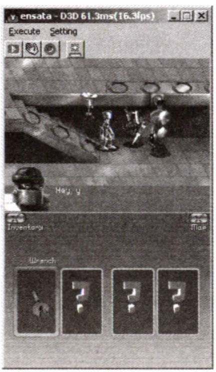
NINTENDO DS
模拟器破冰之旅

在模拟器的历史中GBA 的模拟器早在GBA 主机之前就已经出现了，而且在第一个游戏ROM 被放出后，就直接能在模拟器中正常运行。





由于有了前面的经历，在任天堂新掌机NDS 发售之后，人们也有着同样的期待。可是，事情总是未必如人意，在NDS 发售差不多一年的时间里，NDS 的模拟器还是缓慢的进行着。在几大NDS 模拟器中，Dualis 和DSEmu 只能运行一些自制的演示；HyperDS 则在开发者和DarkFader 的骂战之中销声匿迹；iDeaS 则一步一步的成熟起来。

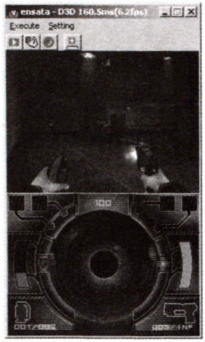


后来，iDeaS 在某天的wip 中秀出了一张银河战士Demo 版片头动画的截图，在此后的一些日子里，iDeaS 陆续秀出了不少游戏的开头和有缺损的游戏画面。

就在大家都以为NDS 的首个真正支持商业游戏的模拟器非iDeaS 莫属，而且NDS 模拟的坚冰还无法攻破之际，转机发生了。

一款名为“Ensata 1.3c”的泄漏版模拟器出现在人们的面前，这款模拟器能

支持以下四款商业游戏：



0009 – Cool 104 Joker & Setline (J)

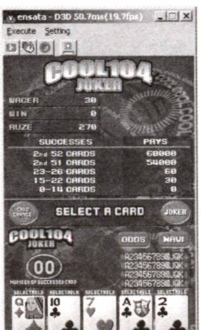
0024 – Robots (E)

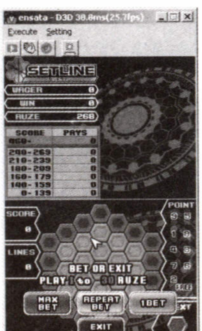
0029 – GoldenEye – Rogue Agent (U)

0038 – Ping Pals (U)

其中0038 – Ping Pals (U)因为要使用WIFI无线连接而无法进入游戏，其他三款基本上画面是完美的，鼠标的操作和对手柄的支持也正常，功能也挺丰富，就是没有声音和速度超慢。更让人惊奇的是该模拟器还是任天堂官方制作的，在说明文档中清楚写出此模拟器乃至NDS的SDK开发包。

在Ensata 1.3c出现后的很多天里，随着网络上的NDS游戏ROM越来越多，人们很期待的测试了所有的游戏。不幸的是，Ensata 1.3c目前仅仅只能运行以上四款游戏，其他游戏一律没戏。一时间破解、汉化、研究Ensata 1.3c的人不计其数，他们的目的很明显，希望通过研究Ensata 1.3c，能找到能让它支持更多游戏方法和完善其他非官方模拟器的代码。





虽然目前Ensata 1.3c还是很初级和低效，但它的出现改写了NDS模拟器的局面，也为后来者带来更多的经验和贡献。也许，其他NDS模拟器作者们会在Ensata 1.3c里找到他们想要的东西，让NDS模拟器真正成熟……

解码RomData

相信大家对RomData也亦有所闻吧，但对其编写方法相信大家也并不是太了解。大家在网上也可找到一些相关的文章，但不是讲的不明确就是根本不对，所以写下这篇文章的目的就是以便大家作参考借鉴。由于Capcom CPS1游戏已经全部dump下来了，RomData也已经全部被KO了，而且CPS1游戏的设置开关太多所以本文主要分析SNK MVS游戏和Capcom CPS2游戏的RomData编写方法。

首先让我们来了解一下RomData的基本概念。(这里指的RomData并不是针对某个模拟器专用的，而是泛指所有模拟器用的RomData)。

什么是RomData?

RomData是一组数据，它有规律的指导模拟器如何对Rom进行加载配置。

没有RomData行不行（单Rom的家用机除外，像GBA）?

答案是可以，但是模拟器也无法识别任何Rom游戏。

到现在为止RomData包括内置和外置两种，而Nebula是最具代表性的，它同时包含了内置和外置两种RomData。我们以Nabule为例来深入了解外置RomData的编写。SNK MVS游戏以The King of Fighters 2002 (Fully Decrypted)的RomData为例，Capcom CPS2游戏以Street Fighter Alpha 3 (US 980904) 的RomData为例。由于SNK MVS游戏与Capcom CPS2游戏RomData的头部System、RomName、Game部分和尾部的System段相似，所以一起放到最后讲。先是以The King of Fighters 2002 (Fully Decrypted)的RomData为例分析SNK MVS游戏RomData

的写法。

%%%%%%%%%%%%%Create by RomData Maker%%%%%%%%%%%%%

// 注释以%开头，模拟器不会读取

System: NEO //游戏系统，可以是NEO,CPS1,CPS2

RomName: kof2k2nd //游戏的ROM名称，就是Zip包文件名

Game: The King of Fighters 2002 (Fully Decrypted) //游戏名称，可以任意，随个人喜好：-)

[Program] //程序段，配置游戏的程序文件

[Text] //文本段，有的游戏可以没有

[Z80] //大名鼎鼎的Z80 Rom，主管声音

[Samples] //声音取样，存放像枪声之类的声音

[Graphics] //图形Rom，有加密和非加密两种

[System] //系统设置，对模拟器进行配置

CartridgeID: 267 //游戏发行号，MVS游戏是保存在P1Rom中的

GfxCrypt: 0 //游戏用的解密XOR表

GfxKey: 0 //XOR表的初始值

ButLayout: 9 //输出方式

Fix: 0

// 修正方式

程序段的写法

[Program]

kof2k2_p1.rom,0,100000,CB49DE80,0

kof2k2_p2.rom,100000,400000,432FDF53,0

第一部分"kof2k2_p1.rom"是文件名,第二部分"0"是基地址,第三部分"100000"是文件大小,第四部分"CB49DE80"是文件Crc校验码,第五部分"0"不明,写0即可,也有写1的,像战国传承3。文件名、文件大小和Crc校验码可以直接用Winzip之类的解压缩软件取得,不过注意文件大小是16进制的。文本段、Z80段、采样段和图形段的写法和程序段都是相同的,所以后面便不再解释了。最麻烦的是基地址的算法,每一段都不同,而且Neo游戏和Capcom游戏也不一样,后面我会详述的。

程序段最重要也是最麻烦的一段。第一个文件的基地址为0,第二个文件的基地址是第一个文件的大小加第一个文件的基地址,第三个文件的基地址是第二个文件的大小加第二个文件的基地址,依此类推。还以上面的为例,Kof2k2_p1.rom由于是第一个文件所以它的基地址为0, kof2k2_p2.rom是第二个文件它的基地址由kof2k2_p1.rom的文件大小加kof2k2_p1.rom的基地址,也就是100000 + 0 = 100000,所以kof2k2_p2.rom的基地址是100000。如果还有kof2k2_p3.rom,它的基地址便是kof2k2_p2.rom的文件大小(400000)加kof2k2_p2.rom的基地址(100000) = 500000。上面只是一种情况,还有一种情况便是程序文件只有一个而且文件大小为200000(2M)那它的基地址便是100000。除了上面说的几种情况以外还有一些情况,由于比较少见就不再

一一列举了。

文本段的写法[Text]

kof2k2_s1.rom,0,20000,E0EAABA3,0

文件只有一个，基地址永远都是0。

Z80段的写法[Z80]

kof2k2_m1.rom,0,20000,F80EB346,0

与文本段一样文件只有一个，基地址永远都是0。

声音采样段的写法[Samples]

kof2K2_v1.rom,0,400000,13D98607,0

kof2K2_v2.rom,400000,400000,9CF74677,0

kof2K2_v3.rom,800000,400000,8E9448B5,0

kof2K2_v4.rom,C00000,400000,67271B5,0

与程序段相同只需将基地址与文件大小一一累加便可。

图形段的写法[Graphics]

kof2k2_c1.rom,0,800000,7EFA6EF7,0

kof2k2_c2.rom,1,800000,AA82948B,0

kof2k2_c3.rom,1000000,800000,959FAD0B,0

kof2k2_c4.rom,1000001,800000,EFE6A468,0

kof2k2_c5.rom,2000000,800000,74BBA7C6,0

kof2k2_c6.rom,2000001,800000,E20D2216,0

kof2k2_c7.rom,3000000,800000,8A5B561C,0

kof2k2_c8.rom,3000001,800000,BEF667A3,0

与程序段同样重要的一部分。一种情况是像上面那样第一个文件基地址为0，第二个文件基地址为第一个文件的基地址加1，第三个文件的基地址是前面两个文件的大小之和加上第一个文件的基地址（800000 + 800000 + 0 = 1000000，注意是16进制的，别当成10进制来算），第四个文件的基地址为第三个文件的基地址加1（1000000 + 1 = 1000001），第五个文件的基地址是前面两个文件的大小之和加上第三个文件的基地址（800000 + 800000 + 1000000 = 2000000），第六个文件的基地址为第五个文件的基地址加1（2000000 + 1 = 2000001），依此类推。还有一种情况是图形文件的第一个文件的大小为400000(4M)那第一个文件的基地址变为400000，后面文件基地址的算法第一种情况相同。

也许你已经发现了图形段堤基地址算法就是：设n 为当前的文件编号，若n = 1且 n的大小不等于400000那基地址为0，若n = 1且 n的大小等于400000那基地址变为400000。若n为奇数且不等于1那第n个文件的基地址等于第n - 2个文件与n - 1个文件大小之和加上第n - 2文件的基地址，若n为偶数那第n个文件的基地址便是n - 1个文件的基地址加1。

下面以Capcom CPS2游戏Street Fighter Alpha 3 (US 980904)的RomData为例分析Capcom CPS2游戏RomData的写法。除基地址的算法之外其余的都与SNK MVS 游戏的写法相同所以我就不再罗嗦了。

程序段的写法

[Program]

sz3u.03c,0,80000,E007DA2E,0

sz3u.04c,80000,80000,5F78F0E7,0

sz3.05c,100000,80000,57FD0A40,0

sz3.06c,180000,80000,F6305F8B,0

sz3.07c,200000,80000,6EAB0F6F,0

sz3.08c,280000,80000,910C4A3B,0

sz3.09c,300000,80000,B29E5199,0

sz3.10b,380000,80000,DEB2FF52,0

很明显程序段的基地址就是第一个文件的基地址为0，当前文件的基地址为上一个文件的基地址加当前文件的大小。

解密段的写法

[Decryption]

sz3ux.03c,0,80000,7091276B,0

sz3ux.04c,80000,80000,83B213B1,0

解密段的基地址与程序段的算法相同。

图形段的写法

[Graphics]

sz3.13,0,400000,F7A60D9,0

sz3.15,2,400000,8E933741,0

sz3.17,4,400000,D6E98147,0

sz3.19,6,400000,F31A728A,0

sz3.14,1000000,400000,5FF98297,0

sz3.16,1000002,400000,52B5BDEE,0

sz3.18,1000004,400000,40631ED5,0

sz3.20,1000006,400000,763409B4,0

图形段的基地址的算法就比较麻烦。看文件的个数，如果图形文件大于4 个，先看前4 个扩展名为奇数的文件，这四个文件的在这里分别是sz3.13、sz3.15、sz3.17、sz3.19，它们的基地址是第一个文件的基地址为0 ，后面的依次累加加2 就行了，基地址是0 、2 、4 、6 。再看前4 个扩展名为偶数的文件，这四个文件的在这里分别是sz3.14、sz3.16、sz3.18 、sz3.20，它们的基地址为前四个扩展名为奇数的文件大小之和再依次累加2，基地址是1000000、1000002、1000004、1000006 。如果还有文件那就还是先看扩展名为奇数的，

不过基地址就是前面所有的文件的大小之和再依次累加2，例如还有四个文件sz3.21、sz3.23、sz3.25、sz3.27那它们的基地址分别是是2000000 、2000002 、2000004 、2000006。

若图形文件只有4 个，而且扩展名都为奇数且文件扩展名小于等于20，例如btc.13、btc.15、btc.17、btc.17，那它们的基地址依次是0 、2 、4 、6 。

若图形文件只有4 个，而且扩展名都为奇数且文件扩展名大于20，例如sfx.21、sfx.23、sfx.25、sfx.27，那它们的基地址依次是C00000、C00002、C00004、C00006。

若图形文件只有4 个，而且扩展名都为偶数，例如sfz.14、sfz.16、sfz.18、sfz.20，那它们的基地址依次是800000、800002、800004、800006。

Z80 段的写法

[Z80]

sz3.01,0,20000,DE810084,0

sz3.02,28000,20000,72445DC4,0

Z80 文件最多只有两个，第一个文件的基地址为0，第二个文件的基地址为28000。

采样段的写法

[Samples]

sz3.11,0,400000,1C89EED1,0

sz3.12,400000,400000,F392B13A,0

解密段的基地址与程序段的算法相同。

有的游戏还有Parent，即父Rom，一般都是为解密的Rom。像Kof99nd它的Parent是Kof99，只需在Game后面加上Parent：Kof99就行了。

系统段的写法

[System] //SNK MVS

CartridgeID：267

GfxCrypt：0

GfxKey：0

ButLayout：9

Fix：0 [System] //Capcom CPS2

无

无

无

ButLayout：0

Fix：0

CartridgeID（游戏发行号）这个值是保存在SNK MVS游戏P1 Rom中的，可以随便写。Nebula便是通过对这个值的比较来决定这个游戏是否应该模拟。修改这个值（当然是修改P1 Rom，修改RomData中的CartridgeID是没用的）可以让Nebula模拟本不该模拟的游戏。Capcom CPS2没有这个项目。

GfxCrypt（游戏用的解密XOR表），这个表被用来解密Rom的图像文件。SNK游戏也有解密表，只是不像CPS2游戏那么变态罢了。SNK的加密表都是固定的，只分为Kof99表和Kof2000表两种。早期MVS游戏是没有加密这一说的，而从Kof99开始为防盗版一如这一技术，而又因为Kof99的解密表被破解，所以Kof2000又采用了新的解密表，不过很快又被破解了，不知道SNK下一步会采用什么技术，也许只有开发新机板了。Capcom CPS2的解密XOR表每个游戏都有不同的解密XOR表，所以没有这个项目。（其实CPS 2游戏的XOR表也有规律只不过这个规律只有CPS2Shock掌握罢了）

GfxKey（XOR表的初始值）SNK MVS解密游戏都为0，其它加密游戏的值视加密方法而定，KOF99加密方式为1，KOF2K加密方式为2，KOF2K1加密方式为1E，KOF2K2加密方式为EC，MS4加密方式为31，龙吼加密方式为3F等。Capcom CPS2连固定的解密表都没有，这个项目肯定就不会有了。

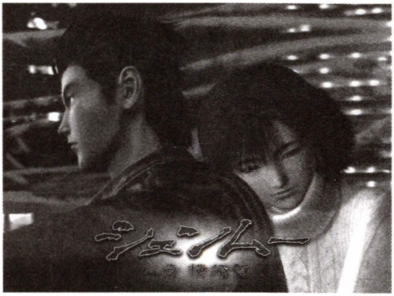
ButLayout（输出方式）SNK MVS游戏为9也只能为9。Capcom CPS2游戏就比较麻烦，大部分游戏为0就OK了，也有为1或2的。

Fix（修正方式）据体算法不明，也是写0就OK。

这篇文章到目前为止还有很多地方不明，还请大家帮忙补全。也会有一些错误，亦请大家指正。

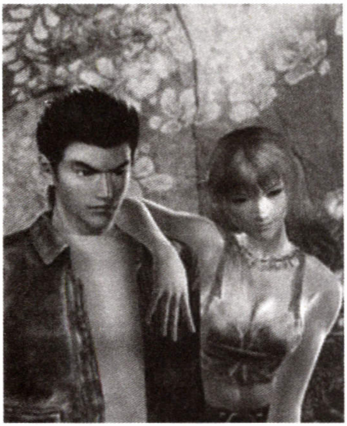
Game & Movie

与源远流长的电影相比，游戏只能算是个小弟弟。发端于19世纪8、90年代的电影是以胶片电影机的诞生为标志的。20世纪初出现的有情节的带表演要素的电影，从真正意义上确立了电影作为一种艺术形态的地位，而游戏的历史相形之下则要短得多：1962年，第一个电脑游戏程序《宇宙战争》由美国MIT实验室开发完成；1971年方始出现第一台商业化的电子游戏机；而第一个商业化的电脑游戏软件《巫术》则更是到了1981年才问世。



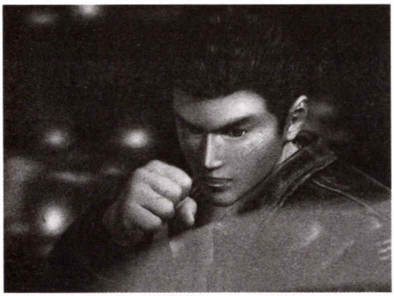
电影在其漫长的历史发展进程中，不断完善摄影机的技术手段和表现手段（例如镜头变化、蒙太奇、快速摄影和慢速摄影等等），同时吸取了大量其他的艺术形态（如文学、音乐、造型艺术等等）作为自身的补充成分并溶合改造，因而被公认为一种业已成熟的艺术表现形式。游戏常常被称为"第九艺术"，虽然诞生至今仅40年不到，但拜电脑硬件技术和图像处理等高科技手段所赐，以及吸收包括电影、文学作品、音乐等艺术中的精华，其进步之神速也是有目共睹的，在某些方面例如CG化的面部情绪表现和人物动态骨骼捕捉系统等甚至达到了目前连一般电影技术手段也难以企及的高度，就其受众的广泛程度和影响力而言，完全是能与电脑分庭抗礼的。不过电影终究还是电影，游戏业虽然发展神速，但就游戏的本质而言，仍然算不上是一种成熟的艺术形式。因为一种成熟的艺术形式应该包含两个特征：（1）拥有比较稳定的表现媒介和技术；（2）建

立了比较法则来指导创作。从这两个方面来看游戏都没有达到，这正是其之所以不成熟的原因所在。所以毫无疑问，电影和游戏在相互移植，相互转化的过程中出现各种形式的冲突，也是不足为奇的了。



艺术形态从被发掘出来到走向成熟，一般而言要经历三个阶段：第一是新奇阶段，这是人类的天性使然，对电影而言，这个阶段表现为一些"远古"电影短片《火车进站》、《工厂大门》，无意识亦无主题，摄影师只是由情绪出发到处乱拍，也不知道自己是要干什么。而同样处于一阶段的游戏，表现为一个盛产"发明家"的时代，新奇的想法和奇形怪状的编程图景交织在一起，是游戏开发的蛮荒状态。第二阶段是模仿阶段，那些被发掘出来的新的艺术形态终于被发现可以帮助老的艺术形态解决问题，或者用以模仿老的艺术形态，这一阶段的电影导演们发现可以把歌剧之类的拍下来，或记录、或创造一段独立情节，达到昭示给观众的目的，但由于对电影本身的艺术规律和特性还不了解，没有剪辑和镜头技术，观众会因视点一成不变而产生厌烦情绪。相反，这一阶段的游戏则要幸运得多，此时电影等艺术形态早已进入第三阶段了，因而游戏可以比较技术化地形成各种类型，例如早期的RPG和SLG。所有的游戏类型都是基于对现实世界的模拟，既模仿表象（通过三维技术以产生逼真的模型），也模拟现实中的行为，如射击、策略，甚至是整个人生历程。第三阶段

是成熟阶段，新的艺术形态此刻已应当发展自己独特的艺术法则并体现自己独特的优点。电影早已达到这个阶段，电影导演们发现了它的独特规律和能力，发现它可以通过剪辑产生时间和空间的跳跃，可以自如地运用电影镜头技术，用远景／近景／特写甚至环绕一周来表达或强化某种意识。我们可以从ＲＰＧ中看到电影镜头运用技术的再现，这也正反映出游戏目前尚处于"后模仿时代"，没有体现出自己独特的个性和优越性，其艺术法则也远未稳定成型。或许，游戏的网络化能最终改变这种状况，我们拭目以待。



游戏本质上的不成熟，并不妨碍它与电影之间的共通性，因为两者皆属于人类历史、文化积淀、社会与心理活动的一种表现，它们同时也毫无掩饰地反映出不同历史时期、不同地域、不同民族文化的特征和差异，堪称人类现实生活的镜子和百花筒。一个极为有趣的现象就是电影的民族特征和游戏的民族特征往往是大同小异的。如以爱情类电影为例，法国著名的爱情电话《红、白、蓝三部曲》就是以三个平行发展、互不相关，但在隐喻层面上又有某种程度的暗合的情感历程所构成，它们比较注重感觉和意识的引导，情绪和知性的体验；而《美国丽人》、《西雅图未眠夜》之类的美国大片则要直白得多，偏重于理性和逻辑的方面，尤其是前者比较强烈地刻画出中年男性的情感历程和情爱方面的心理危机等等，给人以一目了然的感觉。与之相类似的是，欧洲的一些ＲＰＧ也大多定位于感觉和情绪化方面的体验，显得比较内敛和含蓄，而美国的一些ＲＰＧ故事构架比较张扬，

逻辑推理方面的内容较多，整体显得直截了当。而以日本为代表的东方影片又不同了，《情书》偏重以唯美的手法、朴实的单纯式剧情推进来诠释故事，而不像欧美影片那样较多地采用多线式、倒叙等手法以强调思维的开放性，这又可以从欧美和日本的游戏中找到一些佐证。再以RPG为例：日本的RPG往往给人的感觉像是串联在一起的铁笼，玩家被困在头一个笼子中，要找的到钥匙才能打开出口（即电影中故事发展的"拐点"），但只能去第二个笼子，于是只好顺序打开第二、第三个铁笼，直至终点；而美国所代表的游戏好比是一大堆散布于空地上的笼子，钥匙又四散在地上和某些笼子中，玩家在笼外（西方电影也不强调让人"身临其境"），可以任意去尝试打开不同的铁笼，虽然自由度较高，甚至不必打开所有铁笼，也可以达到结局，但铁笼和钥匙间错综复杂的关系却令难度大增（好像一些美国的情感片每每让东方观众摸不着头脑一样）。电影中的一些流派往往会在游戏中得到某种程度的再现，例如吴宇森创造的让西方人如痴如醉的"暴力美学"，在相当多的FPS或枪械ACT中，也会在不经意中让你一瞥惊鸿的：《Q3A》中高手对决的死亡竞赛，不也是足以让玩家浑然忘我的"暴力美学"吗？此外，在民族性方面，电影和游戏一样通过角色刻画、情节安排、语言或符号来传递出强烈的民族性，例如《罗生门》、《姿三四郎》等日本武士道片每每让观众强烈感受到日本民族那种"好斗黩武、倨傲自尊、顽梗不化"而又偏重于悲剧（悲壮）化表现手法的民族性。同样地，《最终幻想》虽然将舞台移至未来的幻想工业化都市，人物也都是一些洋名字，然而从他们的一言一行和故事发展中，玩家不也同样被笼罩



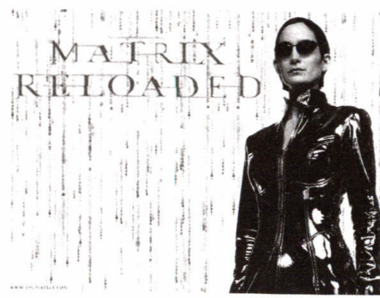
在一股挥之不去的武士道精神迷雾之中吗?



游戏的发展历程，是一个技术与艺术互相弥补、互相促进、互为参照，有时又互相制约的螺旋型发展的过程。艺术中最重要的是创意，这是艺术创作的源泉，同样地，我们在电影中也欣喜地发现这个近似的螺旋型轨迹。电影和游戏发展到一定程度就会出现交汇，电脑图像处理技术的日新月异就带给了我们一个可贵的交汇点——CG。虽然我认为游戏中CG 的运用并不逊色于某些电影大片，但在这方面，电影仍然是早了一步。有据可查的1982 年，好莱坞诞生的影片《TRON》就已经开始使用CG 片断，从80 年代《星球大战大部曲》开始，CG 逐渐在电影中找到了感觉，而91 年斯皮尔伯格执导的《侏罗纪公园》使CG 真正奠定在电影中不可替代的地位：各式各样的恐龙空前地栩栩如生，或翱翔、或踱步、或友善、或暴怒......而这一切的幕后功臣方数由美国人克拉克创立的SGI 公司——号称全球图像电脑工作站之王。《独立日》中的异形入侵，《龙卷风》中的风卷残云，《阿波罗13 号》中的火箭升空时烈焰飞腾、惊天动地的景象，《铁达尼克号》中海豚出水时的诗意画面和船体一折为二、游客如断线风筝滚落水中的可怖景象，《异形IV》、《22 世纪杀人网络》、《幽灵的威胁》......这一长串名单至今

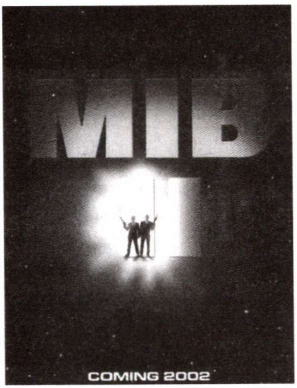


还在不断地延伸之中。同样地，玩家对于游戏中的ＣＧ也是耳熟能详了，游戏的ＣＧ在大多数一线大作中几乎从不缺席，而我认为游戏的ＣＧ其制作蓝本是源于电影化表现手法的，例如SQUARE这个公认的大师级制作商，在《最终幻想7、8》、《寄生前夜》等超大作中就完全彩好莱坞电影式的大气魄、感官刺激、快节奏、大量分镜头的表现手法，让玩家感到前所未有的视觉震撼力。此外《帝国时代》、《Ｃ＆Ｃ》等等系列大作的开篇和过场动画中，电影式的表现手法也俯拾皆是（不然怎么说游戏至今仍处于"后模仿阶段"呢？）。二者在运用ＣＧ方面的差异在于，游戏（特别是大作级的）几乎是离不开ＣＧ片断的，因为游戏本身就是虚拟的，没有比ＣＧ更能逼真地展现设计者脑海中的场景的了，而电影却不必要非ＣＧ而不取，特别是一些生活、写实、情感题材的影片，当然科幻大片离开ＣＧ现在几乎是无法想象的了。但是与此同时，电影中ＣＧ的运用完全是为剧情服务、与剧情溶为一体而不留痕迹的，相反游戏的ＣＧ却往往只能是表现为过场动画之类的陪衬，与剧情之间有断层，真正意义上的全ＣＧ游戏至今还未出现；而全ＣＧ的电影，我们在《玩具总动员》、《昆虫的一生》、《蚁哥正传》等影片中早已见识其魅力了，不然怎么说电影比之游戏是属于成熟的艺术形态呢？今年的Ｅ３大展成了游戏ＣＧ炫技的又一高峰，使游戏达到了前所未有的华丽外观，希望这将是未来全ＣＧ游戏的一个契机。



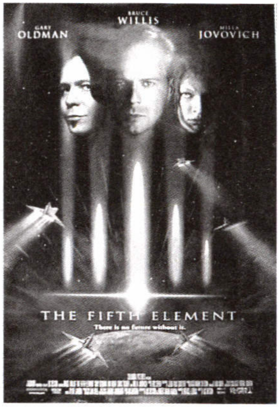
游戏与电影既表现出共通性，也表现出冲突性，这是由

两种艺术形态本质上的不同禀赋所决定的。首先是交互性，对于游戏而言，交互性就是生命，优异的作品总是体现在人物与场景之间的高互动性、人物与人物（NPC）之间的高互动性以及玩家与玩家之间（多人模式）的高互动性，这是真正能让人溶入其中的动力所在。游戏在交互式电影化方向也有过开拓，例如四光碟的《幽魂》和七光碟的《第七访客》等，但随着AVG的没落，特别是玩家不喜欢过于现实化的"虚拟"体验，最终也就不了了之了。而对电影而言，交互式电影的探索至今却仍是一些个失败的案例（也许影迷会认为这样过于游戏化了），直到如今形势所迫，传统化的电影手法已经面临时代的严峻考验之时，电影业界才有人提出虚拟现实(Virtual Reality)的概念，并将它看作是交互式电影(Interactive Movie)的实现途径之一，当然这一切在游戏中早已是司空见惯的东西了。作为一个两栖的影迷和玩家，我自然希望在未来的电影中，虚拟现实能真正与现实分庭抗礼，使观众真正置身于一个所思即所得、虚实莫辩的主观体验境界之中。



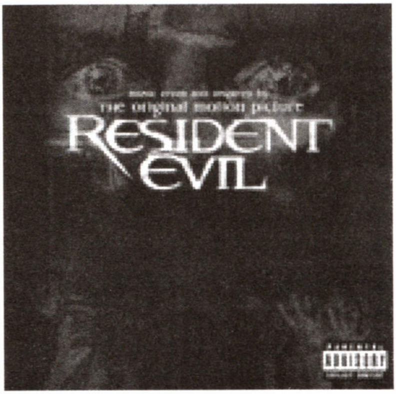
电影与游戏的冲突还体现为两者之间的相互改编过程中，电影中卖座的大片在两、三个月甚至更短的时间内，迅速改编为游戏，这早已不是什么新闻了，然而结果几乎都不令人满意，可以说原作风韵尽失，倒是一些"局部改编作品"例如《绝地大反攻II》等比较讨巧一些。大作级的电影，例如《天煞：地球反击战》、《侏罗纪公园》、《第五元素》、《黑衣人》、《昆虫一生》之类的游戏改编版本都是些有名的滥货色，早早地被玩家投了否

决票，不免令改编者汗颜。我认为这其中的重要原因是：商业利益驱动要素过于强烈导致游戏开发周期极短，根本达不到必要的修整和磨合，简单地进行了一些电影符码的＂复制＂和游戏要素的＂粘贴＂就推了出去，玩家普遍有一种空泛和泡沫过多之感。整个游戏业界的消费主义倾向有愈演愈烈之势，笔者认为电影改编的游戏起了一种很坏的带头作用。与此同时，游戏改编的电影往往就更＂不堪入目＂了，以前的几部片子如《超级马里奥》、《双截龙》、《街霸》之类的虽然在游戏界均属响当当的大牌经典，可一拍成影片就门可罗雀了。制作商同样是犯了上述毛病，根本没有吃透原作精髓并辅之以优秀的电影剧本，仅仅是由商业利润驱动就表现出超乎寻常的热情，结果是可想而知的了。经过相当长一个阶段的沉寂（也许是反思吧）之后，制作商又开始对游戏蠢蠢欲动了，《古墓丽影》、《最终幻想》、《生化危机》等先后被搬上电影改编的议程，这次改编潮命运又将如何，后文将予以表述。

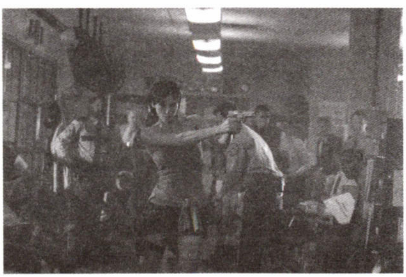


本文开篇时就已经开宗明义：游戏比之电影是一种不成熟的艺术形态，在二者的元素交流融通中显然处于劣势，然而现在看来，一些电影和游戏间的冲突性却往往表现为人的因素。毕竟艺术是由人创造的，因此只好期待这些圈内人士少一些浮燥之气和商业倾向，使电影和游戏能过渡到一个互补与融合的良性循环之中。

谈到游戏与电影的互补与融合，其实二者发展至今，已

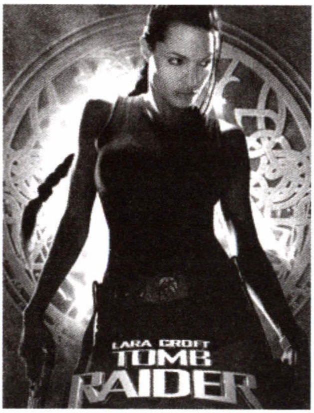


经有相当多的人在这方面做过点点滴滴的尝试，但大多失之片面不成系统，不过，这种融合的趋势是愈来愈明显了。笔者始终持一个观点，即RPG可以看作是二者互补融合的一个突破口，因为在笔者心目中，RPG是所有游戏类型中最适宜于表现恣意汪洋的思绪、博大精深的剧情和变幻莫测的人性的，理由很简单；大至整个人类的历史，小至某一个人生轨迹，何尝都不是一种RPG形式与内涵的再现？RPG的这种广泛的包容性和表征性与电影在本质上是十分相合的。当然RPG需要借鉴电影成熟化的表现技法、声光效果与独具深度和切入点的故事构架，电影的未来也理应开拓出类似于RPG的高交互性、高参与度的一片天地。说到这里，就不得不提一下那款被评为99年最佳RPG的《异域镇魂曲》了，我认为这是RPG圣手--Interplay继《博德之门》后一款不可多得的顶尖巨作，它溶〈博德〉引擎之优势、〈辐射〉中诠释到位的人物个性和故事情节、以及对于人性冲突入木三分的刻画于一体，是全面承禀Interplay优秀传统和



经验的作品，在游戏中诸多时空迥异的世界其交汇点是sigil城，痛苦与快乐的源头，所有持不同人生态度的角色在这里

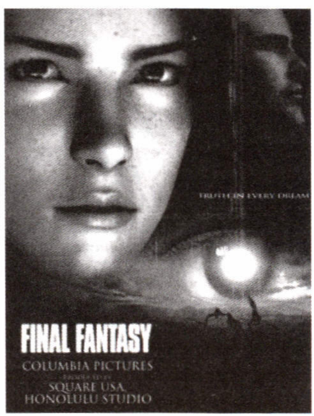
互动交流，俨然就是一个人类世界的幻想化再现！你可以逐渐恢复以前遗忘的技能（让人联想到" 轮回 "），以尝试转变为不同的角色，可以与持不同信仰的和世界观的NPC 交谈、合作和战斗，同时它的画面也堪称是具有巴格克风格的动态艺术品，数以千计的不同人物均有栩栩如生的外貌和跃然于荧屏之上的个性张力，加上背景的精致绝伦，丝丝入扣的动画表现和绚烂至极的魔法效果演绎......这就足以使之成为游戏本原精神的体现，这是我所见到的最为戏剧化的一部作品（不仅是因这它极其类似于电影的人物对白），它的挖掘深度已经不逊色于我所见到的大多数优秀影片了。" 电影化的RPG" 已然浮出水面，那么"RPG 化的电影"，我们又将等你到多久呢？

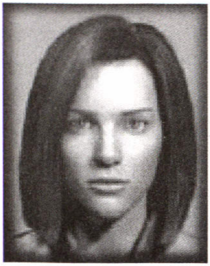


随着电脑图像技术跃上了一个新的高峰，一场全新的" 游戏电影 " 改编大潮向我们扑面而来，其内涵自然与前文所述的" 试验阶段 " 的拙劣产物不可同日而语，目前已提上开发日程的广为游戏界和电影界所关注的作品有三部，《最终幻想电影版》、《生化危机电影版》和《古墓丽影电影版》，后两部作品均明确将由真人出演，辅之以电脑图像合成的游戏场景再现，而《最终幻想》则是一部彻头彻尾的全三维CG 动画电影，故此更显意义非凡。鉴于SQUARE 与电影界的" 近亲 " 关系，我们不妨来看看关于此片的一些资料：自97 年1 月《最终幻想 VII》创造破开荒的单月销售270 万份纪录以后，SQUARE 创作部的坂口博信（即影片的导演）就已经

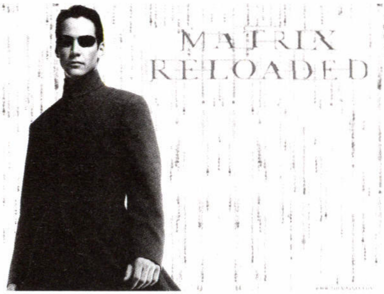


在酝酿电影版的拍摄事项了，之后该项目正式得到索尼董事长Norio Ohga的批准，并落实了哥伦比亚影业公司作为投资7000万美元的全球发行商的地位。SQUARE为此从担任《铁达尼克号》和《阿波罗13号》电脑特技制作的Digital Domain公司网罗了15名英才，并由创作《阿波罗13号》的作家编剧，由亚历克·鲍德温，唐纳德·萨瑟兰和詹姆斯·伍兹等大牌角色配音，真可谓是游戏界与电影界的天作之合。这部影片的故事情节与游戏背景有些许类似，讲述了2065年科学家们努力从外星人手中夺回地球，因而与人类军队的首领发生冲突，后者为了实现自己全球制霸的计划，研制使用一种不仅可以摧毁外星人而且可能毁灭地球的武器。在战争场景之余，还穿插着一段浪漫故事，一位战士被军人的职责和对一位美丽的女科学家的爱情之间的矛盾所困惑和折磨。自《玩具总动员》及其续集以全三维手法塑造卡通玩具的造型而开全三维电影的先河以来，我印象中《最终幻想电影版》将是第一部以全三维CG动画来表现真人的作品，这是空前艰巨的任务，因为人类的肌肤和头发等细节包括面部情绪变化，都是极难用计算机来模拟的，即使是娴熟运用三维技术创造视觉奇迹的大导演斯皮尔伯格也曾无奈地说，他难以设想如何构造出真正令





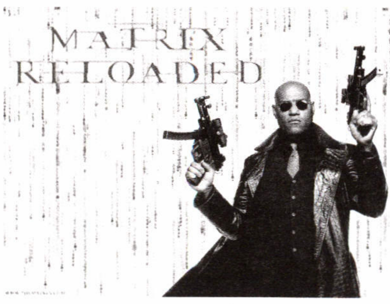
人信服的计算机合成人，而现在，位于火奴鲁鲁的《最终幻想》电影版开发总部的200 多名艺术设计师就将尝试揭开电影史上崭新的一页了，这是多么令人兴奋激动的事啊。坂口博信称："我们有能力实现角色的完全拟真，但我认为并不需要完全拟真，去整个模拟真人电影，我们所孜孜以求的，是介于日本动画（包括游戏）和真人电影之间的效果，这种效果将是人类以前从未领受过的"。这部"游戏电影改编版"作品已经全然不同于过去的幼稚东东了，它将力求溶东方文化与西方文化、游戏艺术与电影艺术、动画风格，CG 图像技术与真人电影拍摄手法于一炉，成为游戏与电影的互补与融合的一个极佳案例。



而电影中游戏化要素的体现，在《黑衣人》、《第五元素》等科幻作品中都曾有过表露，然而没有哪部作品能比《二十二世纪杀人网络Matrix》(又称《黑客帝国》）更能系统、透彻地反映出来了，在《Matrix》中除了极少数人以外，绝大多数人类都生活在一个虚幻迷失的世界Matrix 中，他们看不到赖以"生存"的Matrix 其实是心灵的枷锁、自由的桎梏，他们的思想为Matrix 所羁绊，整日糟糟懂懂，这其实是传递出一个与游戏相一致的理念，即你所见到的所谓"现实"，其实是由电脑控制着的。那些影片中威风八面的电脑人和动物，像极了游戏中玩家所遭遇的敌人，



它们可以自由转换时空概念，可以刀枪不入，实际上它们正是一种思想、一种意念，一种电脑程序的系统。《Matrix》的整个故事构架在游戏领域可谓到处是注脚：这个电脑创造的梦境世界中，人们生活中的衣物、设备、武器等等都是从电脑上下载的程序；人类为自己的发明AI（人工智能）而欢呼和雀跃，却未料到随之而来的是与电脑对手一场浩大战争；科技出现了终极的异化——人类不再从母亲那里获得生命，而是如同植物那样由电脑栽培出来，成长的过程受电脑"精确"地控制，最终目的只在于为电脑提供电源：成了一节电池，这一切都是科幻游戏所竭力表现的主题。可以肯定地说《Matrix》从游戏中汲取了灵感与创作素材，当然游戏追求的一个目标是脱离现实，越远越好，帮助玩家实现现实中无法实现的事情。《Matrix》的主题是打破虚幻，回归真实，崇尚理性，怀疑和否定感觉，然而在这个主题实现之前，类似于游戏的脱离现实场景却比比皆是：自由的Trinity，能够飞檐走壁；拥有自由潜能的幼童能使骨牌在空中飞舞，汤匙变弯变直；而最终获得自由的Neo，凝视飞来的子弹，竟能使之凝固在空中又纷纷落下……因此，随着《Matrix》的成功，我相信会有越来越多的制片商会找到游戏业界中（包括新近崛起的网络游戏）去积极寻找素材，促成



电影与游戏的进一步联姻。



电影与游戏的互补与融合，理应视之为未来不可违逆的潮流所趋，随着全数码电影的诞生，电影又拉近了与电脑制作技术的距离。想必在不久的将来，具有尖端水准的CG动画电影的重播将不会是一件麻烦的事，依托更先进的技术平台，我们也完全有理由去期待高交互性的影片的诞生，由观众坐在电影院中亲手改变主角的命运。与此同时，对于自由化和用户化理念的也使得游戏正在发生质的飞跃，网络游戏渐渐居于主流地位，使得电影中所强调的真正意义上的人性碰撞与冲突成其为现实；游戏也正在努力借鉴电影化的故事表述手法，电影化的台词，电影化的视点切换（例如DC大片《莎木》）......一些新平台的崛起，例如PS2，就以DVD载体的形式实现了游戏与电影的初步一体化，相信更上一层楼也不会是什么难事；而X－BOX等信息家电更是雄心勃勃地要把电影资源整合入自己的"dotNET"计划中去，实现基于游戏平台的视频点播。我们有充分的依据可以确信：在不久的将来电影与游戏的界限会变得日趋模糊，二者在保留自身的独立特性的同时，会朝着互补与融合的美妙前景而继续探索的。相信届时作为一个影迷而言，将能够体验到许多前所未有的新鲜感受，而作一个玩家而言，亦将欣喜地伴随着自己所钟爱的游戏步入一个成熟阶段。



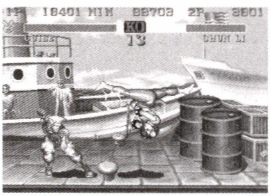
历史上最伟大的10个游戏

Street Fighter II: The World Warrior

街头霸王 II：世界战士
它开创了街机游戏的新纪元
发售日期：1991 年
游戏平台：街机
游戏类型：动作格斗
发行公司：Capcom
开发公司：Capcom



1991 年，《街头霸王 II：世界战士》开始出现在世界各地的街机上，从而引发了街机游戏的一场革命。虽然它绝不是第一款表现搏击的游戏，但《街头霸王 II》拥有前所未有的游戏深度以及一个令人无法忘怀的角色名单——八个可以选用的角色都有十多种专属于自己的动作方式和能力，以及许多值得夸耀的个性。《街头霸王 II》里快节奏、讲究战术的竞技给以后的格斗游戏制定了一个非同寻常的高标准，尽管在它之后冒出了好几百个同类游戏，但它们当中在质量上能望其项背的却寥寥无几。



在这个游戏刚刚面市的时候，并没有太多的大吹大擂，但没过多久人们就开始交口谈论《街头霸王 II》是一个多么令人惊叹的游戏。这款作品出类拔萃的画面、音效和音乐吸

引了众多玩家，但使他们一年年继续忠实于它的还是精心设置的游戏平衡性和深得令人难以置信的学习曲线。在大型的街机上，还从来没有过如此复杂、如此富有竞技性的游戏。很快的，无论走进任何一家娱乐场所——更不用说游戏商店——你都会听到诸如“Hadouken!”、“Sonic boom!”之类的叫喊。



《街头霸王 II》创造了一件最富革命性的事情，它迫使玩家重新学习该如何使用一个游戏摇杆。以前的街机游戏也需要快速的反应，但它们在细节方面都显得很一般，你只要拼命击打按钮并往八个方向中的一个猛拉游戏杆就行了。但《街头霸王 II》则不同，它的一些动作需要在瞬间做出，而且必须把握精准的时机。的确，它的前作也有类似的操作，但那个游戏没有反应的控制使得执行特殊攻击变得毫无连贯性。然而在续集里，你可以真正掌握一个角色，使他或她做出完美的动作，并记住他们所有的招数。当你开始玩时，似乎根本无法掌握隆的“升龙拳”和桑吉尔夫的“螺旋打桩”，但只要你坚持练习，就会慢慢做到。



另外还有那些流畅连续技。虽然很少有人能精彩的使用最漂亮的连续技，但游戏也提供了许多简单而又实用的技巧。在高水平的对战中，《街头霸王 II》变成了一个动作类型的棋赛，玩家只要抓住一个错误就能给对方以毁灭性的打击。《街

头霸王 II》带来的挑战与玩家的技能和经验成正比，这一点确实是非常引人注目的。直到今天，这个游戏在格斗游戏和视频游戏玩家当中依旧是一个传奇。



街头霸王 II 是款很不错的格斗游戏，不过，当数以千计的玩家在世界各地的街机中扔进成百万的硬币后，他们开始发现一些微小而怪异的问题。实际上这些问题会破坏游戏平衡性，而有些时候，甚至会使真实世界中的玩家们彼此动起手来。古烈上校的“雕像”问题还不算太糟，但他和达西姆有时候会使游戏重新启动，这就显得不太妙了。另外，古烈甚至还会做一个有问题的动作，也就是众所周知的“魔力摔”(Magic Throw)，这使他能把对手扔出去，不管他们在屏幕的什么地方做什么。这些缺陷在后来版本的《街头霸王 II》中得到了修正，但它们也成为了这款游戏传奇的一部分。

Starcraft and Starcraft: Brood War

星际争霸及母巢之战

评测所有即时策略游戏的标准



发售日期：1998 年

游戏平台：P C

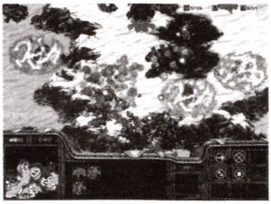
游戏类型：即时策略

发行公司：暴雪

开发公司：暴雪

暴雪在 1998 年发售《星际争霸》的时候，即时策略这一游戏类型还并不成熟。其实，在发售《魔兽争霸 II》之后，暴

雪就已经显露了在即时策略游戏制作上的实力。但许多玩家仍旧担心，《星际争霸》会因为缺少水中作战单位而降低了RTS游戏的深度。另一方面，还有人认为，该游戏所采用的640X480分辨率的2D游戏画面实在有些过时。事实上，《星际争霸》的视觉效果与当时以《帝国时代》为代表的拥有优秀图像引擎的RTS游戏相比，显得不够细腻，而且画面的锯齿感很强。可是尽管存在以上这些问题，《星际争霸》仍然击败了其他的竞争者，在三个月内就销售了1,000,000套，五年后，这个数字达到了6,000,000。



目前，《星际争霸》及其资料篇在玩家群中的普及程度大得令人难以置信，原因之一无疑是它拥有设计优秀的单人战役模式。游戏情节引人入胜，游戏中的人物，比如Raynor（游戏男主角）、Kerrigan（游戏女主角，后来变成虫族女王）和高贵的Tassader（神族英雄，大家都对他最后开着飞船撞向母巢的那一幕记忆犹新吧）都给人留下了深刻的印象。就连那些普通的作战单位都有着自己独特的个性及暴雪式的智慧。

《星际争霸》如此流行的另一个原因是游戏具有三个独特而又非常平衡的种族。人类、虫族、神族没有一个相同的单位，没有人可以说某一个种族比另一个要强。在生产制造方面，3个种族也有细微但却意义重大的差别。游戏初期的作战单位，比如Zrgling（小狗）和Marine（机枪兵），即使在一场长久的战斗末期，仍然能够发挥出重要的作用。在科技树上层的高级兵种无法替代初级兵种，它们只是使玩家多了一些战术战略上的选择。令人印象深刻的是，资料篇《母巢之

战》在不打破游戏良好平衡的条件下，将更多的游戏单位组合了起来。



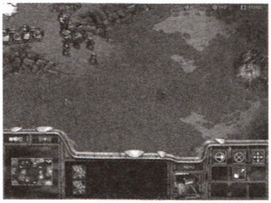
暴雪的免费官方战网将世界各地的玩家紧密的联系起来，在线战斗和排名系统延长了《星际争霸》的寿命，因为玩家可以方便地在网上找到对手。虽然战网早在动作RPG《暗黑破坏神II》发售后就出现了，但它显然更适合竞技性强的《星际争霸》。在之后的时间里，无数高额奖金的《星际争霸》比赛，比如韩国的职业联赛，将一批批极其出色的玩家培养成以玩游戏为生的职业玩家。直到游戏上市5 年后的今天，在官方战网上，每天仍然有成千上万的《星际争霸》游戏在进行。

由于出色的战役、设计优秀的种族以及易上手难精通等特点，《星际争霸》已经成为代表即时策略类游戏的经典作品，并成为评测所有该类游戏的标准。



在《星际争霸》刚宣布开发的时候，暴雪展示了一些游戏截图。从这些图片看，游戏还很原始，使用的仍然是《魔兽争霸II》的引擎。很多业内人士嘲笑说，这只是一款太空版的《魔兽争霸》。在这之后，暴雪重新设计了游戏人物和作战单位等，并决定将《星际争霸》延期数年后再发布。尽管当时有很多玩家表示愤怒，但无疑这是暴雪最正确的决定。

今天，《星际争霸》已经成为韩国的国民运动，并且由此出现了职业玩家。他们得到了赞助商的支持，在职业联赛中获得可观的收入。顶级的《星际争霸》玩家像电影明星一样，虽然他们很年轻，但是已经成为公众崇拜的偶像。某些职业选手的Fans们甚至组织了自己偶像的俱乐部，拥有数千名会员。在韩国的国家电视台，可以看到最高水平的《星际争霸》联赛以及专业的现场解说。观众可以通过观看这些片段，了解到席卷全韩国的《星际争霸》热潮。



虽然以今天的眼光来看，星际争霸的图像效果已经远远落后于时代了，但是不可否认，它仍然是目前为止最伟大的即时策略游戏。

Tetris

俄罗斯方块

我们死去很久之后，无数玩家仍会在玩它

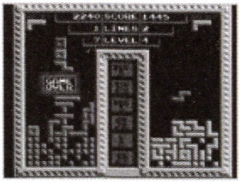
发售日期：1985年

游戏平台：超过60个

游戏类型：益智

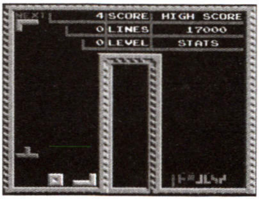
发行公司：Spectrum Holobyte、Tengen、Nintendo、THQ，等等……

开发公司：Alexei Pajitnov（个人）



无可争议，《俄罗斯方块》是有史以来最伟大的游戏之

一。然而，还有一个很强的理由让我们去掉“之一”这两个字，使它成为唯一的“最伟大的游戏”。请这样想：有哪个当代的电子游戏或电脑游戏能与它相提并论？比如说，能被100年后的人们继续拿来玩？

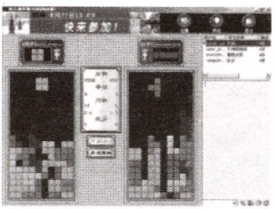


没有，除了《俄罗斯方块》外一个也没有。它是永恒的娱乐经典，但它实际上又和那些传统的经典娱乐方式不同，因为它的本质是电子化的，所以它的确属于现代产物。比如，《俄罗斯方块》与象棋就不同，你不能以任何实体形式去玩俄罗斯方块。的确，在许多年里，《俄罗斯方块》以无数形式经过了大量变形和更改，但游戏核心依然保持不变。这些游戏的核心能够提供吸引人亲自动手实践的挑战。

《俄罗斯方块》的起源实际上要追溯到八十年代中期，尽管它的人气一直到几年后才开始显露出来。游戏的概念十分简单，如今已经成为一种公认的规则：屏幕顶部以随机顺序落下形状各异的碎块，你要试图用它们拼成没有空隙的行列。你没法打赢《俄罗斯方块》，因为你坚持得时间越长，游戏速度也就变得越来越快，而游戏的吸引力就在于使你顶住碎块的进攻，支撑的时间比上一次更长。《俄罗斯方块》举世闻名的游戏性，在该游戏新鲜出炉时就显得非常直观。某些与坠落的玩具碎片和它们的形状有关的东西，使得哪怕新手也会很自然地企图把它们排列起来，并加以适当组合，就好似《俄罗斯方块》触动了我们某些内在的感官，使得哪怕是我们当中最杂乱无章的人也要把事情整理妥当。

这个具有定义性和广泛影响的益智游戏激发了整整一种风格的作品，特别是后来数年间发源于日本的某些优秀的益智游戏，它们全都在《俄罗斯方块》的基础上作了自己独特的改动。然而，虽然这些游戏看上去各有千秋，但它们与《俄罗斯方块》的内在相似性却无可否认。

在曾经发布过的所有游戏中，《俄罗斯方块》还被认为是仅有的一个能够真正吸引广泛人群的作品。绝大多数人都能说出，自己有某些对游戏毫无兴趣的亲朋好友，却令人难以置信地痴迷于《俄罗斯方块》。谁能说清楚，迄今为止人们究竟花了多少万个小时在这个游戏上？也许这些时间本来可以被花在更具生产力的活动上。某些批评家也许会声称，《俄罗斯方块》要比过去二十年间出现的任何东西都要浪费人们的时间。至于我们，则要欣然提名它为GameSpot评选出的历史上最伟大游戏之一。



《俄罗斯方块》由莫斯科科学学院程序员Alexei Pajitnov所设计。显然，人们一开始并没预料到它将会有如此广泛的吸引力。实际上，在游戏发明后的数年间，《俄罗斯方块》成了无数场专利官司和法律纠纷的目标，而许多公司也不遗余力地上阵厮杀，想要将游戏的创意据为己有。一个最初的版本是Spectrum Holobyte为IBM兼容机开发的游戏。1988年，《俄罗斯方块》在街机上也变得非常流行，这都要归功于Atari，因为他们发布了一个能让两名玩家同时游戏的版本。

还是在1988年，Tengen为任天堂娱乐系统发布了《俄

罗斯方块》的一个优秀版本，但它很快便从货架上撤掉了，因为任天堂指控该公司侵犯版权。后来，任天堂把那个版本的《俄罗斯方块》换成了自己的版本，可是新版本却缺乏Tengen版的双人对打模式和出色的音乐。到了1989年，任天堂着手将一个移动版本的《俄罗斯方块》与当时崭新的GBA系统捆绑出售。GBA后来成为有史以来销售成绩最佳的游戏系统，对此，《俄罗斯方块》作出了不小的贡献。

如今你可以在从Xbox到计算器的任何平台上玩到《俄罗斯方块》。Tetrinet2.com这个网站有个优秀的PC平台免费在线版本，支持多人对打。

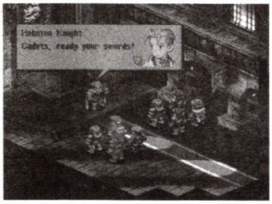
Final Fantasy Tactics

最终幻想战略版
如果莎士比亚制作一款游戏
发售日期：1997年
游戏平台：PlayStation
游戏类型：角色扮演
发行公司：SCEA
开发公司：Square



对于许多人来说，在史克威尔这些年的不断长跑过程中，最伟大的游戏绝对应该属于“最终幻想”系列。仔细想想也是，从许多方面来说，1997年发售的这款《最终幻想　战略版》甚至都不应该属于鼎鼎大名的“最终幻想”系列，因为这款游戏无论是从上手、操作、理解乃至深入研究等各个方面都与之前的（之后的）“最终幻想”系列游戏有着明显不同。虽然这款游戏并不是历史上第一款SRPG，但是在其发售6年之后，它仍然是难度最合适、剧情最好、系统最复杂的SRPG

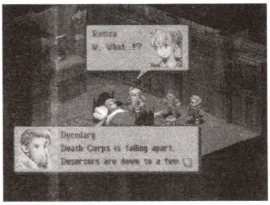
之一（实际上我很想把这个“之一”给去掉）。从这点来说，《最终幻想　战略版》确实是真正意义上的“超一流”游戏的典范。



和“最终幻想”系列的其他游戏一样，这款游戏也拥有一个出色得让人难以置信的故事情节——对于策略游戏而言，出色的故事情节或许不是最重要的，但是出色的故事情节却一定能够提升游戏的品质。很明显，《最终幻想战略版》在这点上做得非常好。游戏的主角名叫Ramza Beoulve，这是一个年轻的贵族，刚从陆军军官学校毕业。在游戏中，他被无情地卷入了一场国家、民族之间的血腥冲突中。游戏的故事背景相当波澜壮阔，时间跨度也很大（几年），中途出现了许多性格鲜明的角色，当然，在这些角色中主角始终是最引人瞩目的一个。这款游戏讲述了一个欺骗与信任、背叛与忠诚的故事，如果你能够深入到这个游戏中，一定会被游戏的故事深深地打动——或许不是被打动，而是被深深地郁闷，因为游戏的故事并不是什么喜剧，你看完了之后很可能会因为结局而体验到什么叫做无限的无奈——这么优秀的故事可不是在每一款游戏中都能看到的，至少到现在，没有几款游戏的剧情能够达到它的高度。或许是因为牵扯到政治吧，游戏中出现的许多人物性格都相当阴险，他们在前几天还和你和颜以对，明天就会因为肮脏的私利而陷害你。在一片光明的表面历史之下，是与之形成鲜明对比的肮脏内幕，整个FFT 的故事充满了卑劣与屠戮。总之，这是一个让人郁闷与无奈的故事。游戏通过一位历史学家的眼睛来见证这段真实的历史，再让我们自己将真实与史料相对比，更加增添了对所谓“真实”历史的认识（这位历史学家因为泄漏了当前国家势力一直隐瞒的真相，所以很可能会因为讲述这段历

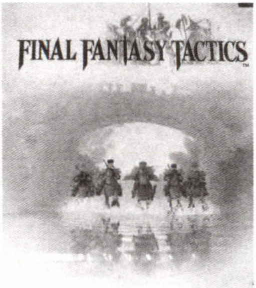
史而被扣上异端的帽子）。

和出色的故事情节一样，《最终幻想　战略版》的游戏性也非常突出。和电视游戏中的许多RPG不一样，这款游戏的战斗绝对不是衔接几段故事情节之间付送的点缀，相反的，它具有相当大的挑战性，是游戏绝对的亮点之一！游戏为我们提供了一个非常有趣的“职业”系统（这个系统最开始是在《最终幻想　V》中被引进的），它允许你为游戏中的角色根据自己的爱好而自由自在地转换职业（当然，每种职业都有一定的转职要求），游戏中一共出现了19种职业，其中包括见习战士、道具士、骑士、黑魔道士、白魔道士、时魔道士、风水士、话术士……这些职业的也有自己的等级（1至8），但是等级并不是最重要的概念，最重要的是这19种职业为我们提供了上百种技能，利用这些技能，你可以组合出无穷无尽有趣得让人发疯的奇妙队伍。许多玩家会为了验证自己心目中不断出现的最强组合而一而再、再而三地进行新一轮的游戏——这正是这款游戏能够拥有如此长寿命的最根本原因。仅仅拥有这些还不够，如果游戏的难度太低的话，组合出再厉害的队伍也没有用武之地。在这一点上，FFT的表现让人惊叹：游戏的前几关是上手关，难度较低，此后难度就开始逐渐上升了；而到了游戏的中期，具有超高A.I的敌人会让人头疼得不得了——在这个游戏里，敌人的等级会和你的等级同步上升，因此仅仅是简单地练级是没有用的，不去仔细考虑技能的搭配的话，级别越高你就死得越快！在许多关卡中，你都需要绞尽脑汁考虑自己走下的每一步、使用的每一种攻击方法，否则你绝对不可能战胜强大得让人匪夷所思的敌人——敌人是如此穷凶极恶，它们绝对不会对你手下留情，在你被它们消灭了无数次之后，你只会对它们恨得咬



牙切齿，而无可奈何……

毫无疑问，FFT是SRPG的第二座里程碑（第一座是《皇家骑士团2》)。在它出现之后，许多游戏都试图模仿、改进它的这种模式。可惜，到目前为止，还没有任何一款游戏能够拥有如它一般优秀的故事情节、如它一般非同寻常的游戏风格。当然，美版的FFT也有一些小缺点，但是这个缺点并不是游戏本身的缺陷——美版FFT的翻译没有办法达到十全十美，经常会出现一些无意义的内容。不过在现在看来，这却从另一个方面增强了游戏的独特感。这款游戏已经被索尼公司选为PlayStation最伟大的游戏系列中了，理论上是可以在许多货架上买到的，不过因为年代久远，现在已经很难找到这款游戏了……

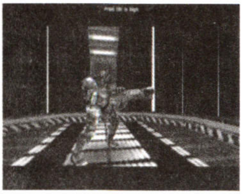


这款游戏的一个问题：FFT不仅仅是游戏历史上最伟大的游戏之一，它的彩蛋也是游戏历史上最伟大（有趣）的彩蛋：史克威尔FF VII中的英雄，克劳德（Cloud）会穿越时空，带着他那把招牌式的大砍刀（刀名：一刀两断），带着他那独特而又华丽异常的“Limited 技”出现在FFT的世界里！为什么会出现这个著名的角色，这对于当时的玩家而言是一个非常费解的问题，甚至许多玩家都认为这个消息只不过是一个愚人节的笑话。为了寻找到这位忧郁的英雄，你甚至要依靠一位酷似FF VII中一位女主角艾莉斯（Aeris）的帮助。也正是因为克劳德的出现，这款游戏才和“最终幻想”有了那么一点点联系，除此以外，正如上面所说的，这款游戏和“最终幻想”系列几乎没有任何关系。

专

X-COM：UFO Defence

幽浮：UFO 防御战
回合制策略游戏的一次伟大成功



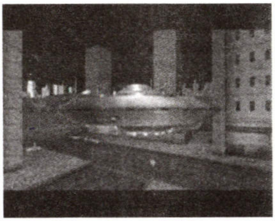
发售日期：1994年
游戏平台：PC
游戏类型：策略
发行公司：Microprose
开发公司：Mythos Games

最初的“幽浮”游戏名为《幽浮：未知的敌人》，是回合制策略游戏中的一款扛鼎之作。游戏假定你是一个极端机密的准军事组织的指挥官，该组织的任务是保卫地球免受敌对异形之害。当然，此类游戏主题以前就有过，但《幽浮》在游戏性方面令人惊讶的变化和深度给了它一种至今仍旧无与伦比的独特风格。

《幽浮》为玩家提供了几个不同的游戏方式。一开始，你要在地球周围建设基地，监视异形的活动，并派遣战斗机击落UFO。在此之后，你要派自己的精锐突击队攻打被击落的UFO，并消灭所有幸存的异形。到了这个阶段，你还必须管理自己队伍的财政，计算手下士兵、科学家和工程师每月的薪水以及装备开支。有许多国家向你提供援助，而你是否在该国家开展针对异形的战斗，以及该战斗的进展是否有效，将影响到该国对你提供援助的多少。

一旦开始战斗，游戏便会转换到一种战术模式。在1994年，这一模式先进得令人吃惊，即便以现在的标准来看，它

在复杂性上仍旧毫不过时。当你移动部队时，游戏引擎会计算视线、光照情况（游戏里有一个依据真实日夜更替而运行的内建时钟）和主动性。根据UFO坠落地点的不同，你的部下可能会探索许多不同的地方，从植被茂密的荒野一直到有高层建筑的城市。被击落的UFO也能被探索，其中有些会包括许多房间和入口。建筑物的墙和地板都是可以摧毁的，这将允许你设定自己的出入口。此外在战斗之余，你还得操心保护平民免受异形和己方炮火的伤害。

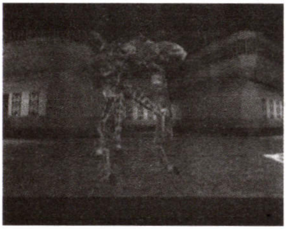


《幽浮》中包括许多种不同的敌人，它们不但外形不同，能力也不同。一开始你需要收拾长像相似的Sectoid，随后而来的是讨厌的Ethereal，它们能用精神控制你的士兵，使之在战斗中倒戈相向。病毒类型的Chryssalid能在一个回合内移动很远的距离，在近战中，它们的攻击方式是往士兵和平民体内寄殖虫卵，这些虫卵能生出新的Chryssalid。另外还有特别顽强的Muton，它们几乎总是需要被打中许多次才会死去。

由于你永远无法肯定自己在《幽浮》随机生成的任务内会遇上何种类型的异形，以及它们的确切数量，所以战斗时总是很紧张。开始执行任务时，你从一堵墙爬到另一堵墙，时不时地扫视各处侦察。战斗的不确定性迫使你用一些高级战术来指挥部下，比如把人马分成火力支援小组或者设立覆盖火力场。举个例子，不留行动点数就冲进一间屋子在《幽浮》里被认为是一个非常愚蠢的决定，因为这样你将无法向隐藏在房间内的异形开火。聪明的办法是让一些士兵呆在入口处，等一个回合，然后在破门而入前先丢一颗手榴弹进去。以上

这些与一支真实的海豹特遣队会做的事情非常相似。

你可以支配的武器包括步枪、榴弹枪和火箭发射器，甚至是奇怪的异形武器，比如等离子枪和机器人坦克。当战斗结束后，你的士兵会获取技能和经验值，而你也将自动获得任何留在战场上的异形装备。被缴获的异形装备可以卖钱，也可以用来研究异形的科技（reverse-engineered）为己方部队效劳。如果你活捉了任何异形，也可以审问它们获取信息，比如地球上的秘密异形基地的位置。你甚至可以检验异形的尸体，用来发现它们的弱点。



拥有如此众多的游戏特性，《幽浮》对每个人来说几乎都有一些可取之处。科幻迷们喜欢它的主题，经营模拟迷们可以在基地建设和游戏的财政方面获得许多乐趣，而战术战略迷们可以花上好几个小时沉迷于游戏的战斗模式。尽管时至今日还有许多游戏采用了消灭入侵异形的主题，但它们当中没有一个能够在乐趣和吸引力上与《幽浮》一较长短。

有什么类似的东西吗？《幽浮》的首席设计师Julian Gollop在几年前便开始开发一款《幽浮》的3D后继作品，名为《梦幻之地编年史》(Dreamland Chronnicles，也称为51区，被认为是独立于美国50个洲之外的一个梦幻场所，那里专门用来和外星生物交流，停放着许多飞碟)。但很不幸，这个计划在2001年被发行商取消了。Gollop随后建立了一个名为Codo Games的独立公司，并开始制作一个与《幽浮》相

似、通过电邮方式进行游戏的多人战略游戏，名为《激光中队复仇》(Laser Squad Nemesis)。

多亏了《幽浮》迷们的支持，《梦幻之地编年史》项目最后被Altar Interactive接收并更名为《幽浮：结局》(UFO: Aftermath)。该游戏已经制作完成，预计在今年九月下旬发布。它的到来花了很长时间，但我们希望它能够成为我们“旧日最爱”的一个称职的后继者。

Castlevania: Symphony of the Night

恶魔城：月下夜想曲

在不断发展的3D世界里，它为2D游戏传承火炬。

发售日期：1997年

游戏平台：PlayStation

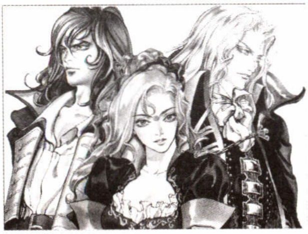
游戏类型：动作

发行公司：Konami

开发公司：KCET



当《恶魔城：月下夜想曲》于1997年发布的时候，3D游戏已经在业界内建立了牢固的地盘，很多老牌游戏都开始向3D化转型，仿佛只有3D化了的游戏才会被新时代所接受。但《月下夜想曲》却正好与这一潮流相反，它证明了2D游戏的游戏性和风格仍旧在业界中占有一席之地，而且表现力非凡。《月下夜想曲》之所以能够赢得如此的赞赏，能够如此吸



引人，有很大一部分归功于Koji Igarashi率领下的制作小组，他们成功地将《银河战士》的游戏结构融合进《恶魔城》的世界中，其结果便是造就了一款迄今为止内容最丰富、最具有深度的《恶魔城》游戏。不仅如此，《月下夜想曲》的音乐在《恶魔城》系列中无疑堪称翘楚，甚至在游戏产业史上也是最为杰出的作品之一。



《恶魔城》系列作品大多以Belmont氏族（传说中专门对抗吸血鬼的英雄一族）的角色为主角，但是与该系列不同，《月下夜想曲》却要你扮演Dracula（著名的吸血鬼伯爵）的儿子Alucard，他将回到父亲的城堡中去调查Richter Belmont（前代作品《恶魔城：血之轮回》的主角）失踪之谜，并彻底摧毁Dracula统治世界的野心。与他在《恶魔城Ⅲ》中一样（Alucard曾经在该作品中登场），Alucard作为吸血鬼一族，能够变换成不同的形态，包括毒雾、狼以及蝙蝠。这些不同的形态不仅能帮助Alucard在恶魔城中到达任意的地点，而且还能有效地对付敌人，甚至强大的Boss。

Alucard可以装备多种武器和道具——其中有些武器可以加强Alucard的能力值，比如力量；而有些则起妨碍作用，但同时会赋予他崭新的能力，比如召唤。这就给游戏增添了一种有趣的RPG式的体验，你可以使用不同的武器、装甲、道具进行组合，然后它们将给你带来各种各样有趣得让人发狂的能力。游戏开始时，你手中的武器会被Grim Reaper（死

神，Dracula 伯爵的最得力助手）抢走，你得在后面的游戏过程中花许多时间来寻找它们。在这一过程中，你会找到更多有趣的东西，因此当最后你找回原来的武器时，会发现已经有更好的武器替代它们了。



在《月下夜想曲》中，有许多值得回味的经典时刻，特别是开头场景。它演绎了前代作品《血之轮回》的最后时刻，Richter 站在通往Dracula之塔的楼梯底部，背景是一轮巨大的月亮和一座阴森的钟塔。其他难忘的场景包括Alucard 与《恶魔城III》中出现过的角色作战，还有那个叫Yorick 的骷髅，它似乎总是难以把脑袋安到自己的身体上。另外就是逆之恶魔城，就像名字所说的那样，它的场景显示了一作颠倒过来的恶魔城。

虽然《月下夜想曲》没有全3D 游戏的技术亮点（这个在开发之初曾是索尼的一个问题），但它却鲜明地显示出，2D 游戏在整个游戏业中仍旧占据着重要地位，此外它也表明，伟大的游戏不一定要完全依靠图像来吸引人。

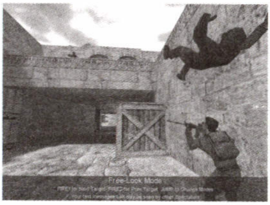
很有趣，《月下夜想曲》的制作人Koji Igarashi 原来只是负责创作游戏的故事而已。直到游戏开发后期，他才当上了制作人。从那以后，他创作了许多崭新的《恶魔城》游戏，包括《白夜协奏曲》、《晓夜圆舞曲》以及即将在PlayStation 2 上发布的《无罪的叹息》。

Counter-Strike

反恐精英
有史以来最伟大的联线
战术射击游戏
发售日期：2000 年
游戏平台：PC　游戏类型：动作
发行公司：Sierra Entertainment
开发公司：The Counter-Strike Team



尽管《反恐精英》艰难而复杂的学习过程使一大批还未能真正融入其中的玩家沮丧泄气，但CS的老拥趸们都知道，它无可置疑地身处“历史上最伟大的游戏”之列。



毫无疑问，类似《雷神之锤》和《虚幻》这样的游戏定义了联线第一人称射击游戏的规则，但之后，《反恐精英》使人们改变了对第一人称射击游戏和联线游戏的总体印象。大多数随便试试的玩家也许并不知道，《反恐精英》是目前全世界最流行的动作游戏。事实上，每个星期都有平均120万人次以上登录该游戏，即便《反恐精英》发布已有四年之久，这个数字还在继续上升。更加令人难以置信的是：《反恐精英》其实是一位年轻的大学生用业余时间制作的《半条命》扩充游戏包。

《反恐精英》的游戏规则将在线玩家分为两组——反恐特

警和恐怖份子，他们要彼此对抗并完成自己相应的任务。总的来说，《反恐精英》有四种任务类型：人质解救／监禁、要地防卫／破坏、重要人物保护／暗杀，最后是消灭敌对团队。虽然它只有四种基本游戏方式，但《反恐精英》拥有大量的官方地图，并给予玩家自行制作游戏地图的权力，这就相当于给游戏提供了无穷无尽的新环境供玩家探索。



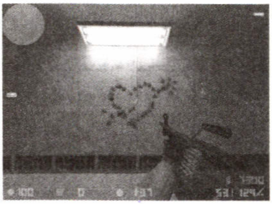
一旦进入游戏，你的大目标便是在完成任务的同时尽可能多地消灭敌方队员。玩家在游戏中会得到金钱奖励，这可以让他在每回合开始前购买新的武器装备。由于获胜的团队会比失败的团队挣得更多金钱，所以也就有许多战略与你的团队该如何花钱联系起来。游戏中最珍贵的物品是武器，包括多种多样的手枪、散弹枪、冲锋枪和全自动步枪。所有武器都是以真实世界的火器为基础，逼真地模仿了那些它们的外观、后坐力和火力。

虽然有许多开发商想要模仿《反恐精英》，但有两个因素是这些效仿者们不愿或无法加以重现的，那就是《反恐精英》非常严格的伤害系统和难以置信的精确控制。一般来说，第一人称射击游戏会给你某种形式的自动瞄准功能或较大的射击方框，这会使你更容易打中目标。但《反恐精英》却不同，实际上在这款游戏中，从任何距离射击小目标都是一种挑战，需要一定的练习和技术。那些能很好瞄准的ＣＳ玩家会得到奖励，因为《反恐精英》的伤害系统真实地计入了诸如受伤部位、武器类型以及目标是否穿着凯夫拉防弹背心这样的因素。其他因素也要加以考虑，但归根结底，《反恐精英》的伤害系统在这类风格的游戏中显得最为真实。

模仿是最佳的称赞！虽然《反恐精英》是无可争议的联线战术射击游戏之王，但它也有一些竞争者需要对付。这里只是其中几个。

反恐特警

Tactical Ops：Assault on Terror



《反恐特警》是个使用《虚幻竞技场》引擎制作的扩展包，它实际上是《反恐精英》的克隆。但我们都知道，宝贝，没什么东西能以假乱真。

全球行动

Global Operations

《全球行动》是《反恐精英》和《军团要塞》最佳的模仿者之一。它拥有许多类似的要素，并有一些很酷的东西，例如当你被催泪瓦斯击中后会视野模糊和短暂黑视。不过，《反恐精英》依然玩得更好。

反恐精英的新一代产品

反恐精英

XBOX 版

游戏机迷们很快就将尝到CS的滋味，但一个使用鼠标和键盘，讲究精确性的游戏真能移植到游戏机上吗？一开始的迹象似乎是在说“不”。

反恐精英：零点危机

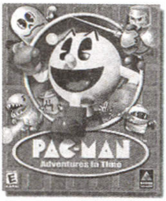
Counter-Strike：Condition Zero

这是以《反恐精英》为基础而发展出来的一个单人游戏。

那些购买这个游戏的玩家会得到新的模型和地图。

Pac-Man

吃豆
所有人都为之疯狂发售日期：1980年
游戏平台：数不清
游戏类型：动作
发行公司：Midway
开发公司：Namco

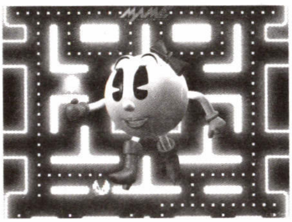


你可以连篇累牍地写关于《吃豆》这款游戏的文章，我想大概可以写上整整一本书，而有些作者实际上已经开始这么干了。在许多方面，《吃豆》游戏非常卓越，甚至如今依然如此。有些当代哲学家会告诉你，《吃豆》游戏代表了20世纪80年代盛行于美国的肤浅的物质主义，因为它表现了一种见到什么就吞下什么的精神，正如美国消费者看上去似乎会买下每个新发布的时尚产品一样。无论你对这种阐述有何高见，反正《吃豆》是一个节奏速度快、吸引力强的电子游戏，它经历了时间的考验，而且就像那些伟大而经典电子游戏一样，它是个学起来容易、玩起来轻松的游戏，并且一直如此。



被称为“吃豆先生”的游戏主角是个贪得无厌的大嘴客，他在一座迷宫里跑来跑去，吞下自己前边的任何东西，包括各种圆点和奖励物品，比如水果、铃铛、一把钥匙或者其他什么东西。相信没有哪个玩家不知道他的故

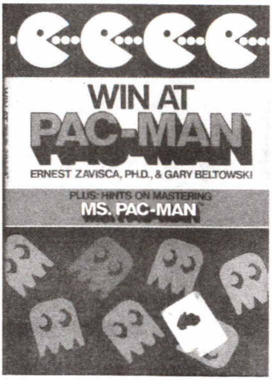
事。吃豆先生并不是迷宫里仅有的角色，他一直在被四个叫做Inky、Pinky、Blinky和Clyde的彩色“鬼怪”追捕，这些家伙一直想要抓住他并宰了他，如果吃豆先生能吃下迷宫里的四颗闪光圆点，就会获得暂时吞吃鬼怪的能力。随着游戏的进行，这种简单程式会变得具有难以置信的挑战性，因为闪光圆点的效力持续时间会越来越短（直到最后它们的效力几乎变得毫无价值），而鬼怪们的速度则会越来越快。你必须千方百计的避开他们。如果你技巧娴熟的话，一定得注意观察鬼怪的眼睛，因为它们会提示你鬼怪接下去的行动方向。在有些情况下，这将是你避免被两个迎面而来的鬼怪夹击的不二法门。



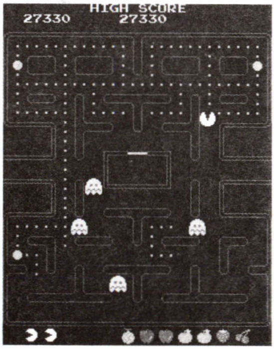
这个简单的游戏程式总共出了好几个续集，包括《吃豆小姐》和《吃豆先生Plus》。此外，这个游戏在许多许多游戏平台上（有时经过大幅度修改）出现过，从LED电子表游戏，到Atari 2600、Intellivision和Colecovision这样的家庭电子游戏主机，再到Commodore 64和苹果II这样的家用电脑。虽然这些版本中没有哪个能达到街机版游戏的水准，但它们都受到游戏人群的热烈追捧，并最终演化成一大堆将吃豆先生、吃豆小姐和整个吃豆家庭带入3D世界的游戏作品

当然，《吃豆》众所周知的原因不仅因为它是一款著名的游戏，这款游戏和它的续作还以一种其他视频游戏统统望尘莫及的方式打入了主流媒体。《吃豆》的巨大知名度并不局限于电子游戏领域——有些具有创意的商品和注册交易把吃豆先生和他的一家带入了公众视野里，并帮助这个作品从经典

电子游戏一跃而成为流行文化的标志。



准备好！据说，Namco 的开发者Toru Iwatani 关于《吃豆》的灵感来源于他凝视比萨饼的那一刻。由此而来的这款视频游戏不但走进了比萨店，还来到了杂货店、桌球馆和全世界的电子游戏机上。《吃豆》游戏是如此的脍炙人口，以至于它甚至激发了全国性的锦标赛，其中之一便是由Cathy Lee Crosby和John Davidson 主持的That's Incredible 电视节目（他们甚至还在节目中进行了体育比赛式的解说）。



1981年，歌手组合Buckner & Garcia 将《吃豆》游戏令人难以置信的风靡原因归结为“吃豆热”，他们把这个概念编入了一首狂热的摇滚歌曲中。《吃豆》游戏不只出现在广播电台的节目表中，它还大举涌入了主流媒体，其状况简直就是蜂拥而入。事实上，没有哪个电子游戏能够在媒体的曝光度上望其项背。《吃豆》甚至引发了一场星期六早晨的卡通秀（以及一个圣诞电视特别节目）、一种早餐麦片和一大串注册商品，包括从T 恤衫到儿童歌曲集和活动书本以及从牌戏到图板游戏的所有东西。吃豆先生

甚至被用来发布公众服务通告。2000 年，吃豆小姐被选为全美乳腺癌组织联盟的“官方发言人”，并把它通常使用的红色曲线变成了粉色，用来代表对抗癌症的战斗决心。

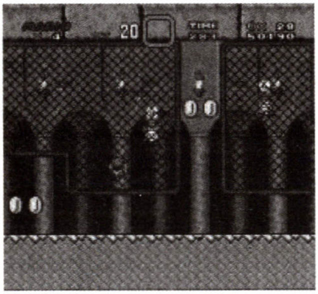
Super Mario World

超级马里奥世界

虽然他胸口没有像超人那样印着“S ”，但他的超级魅力依旧无人能及

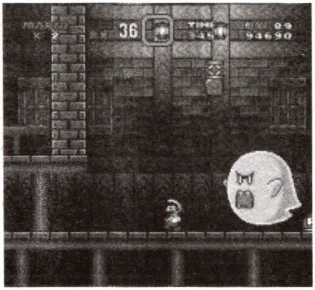


发售日期：1991 年
游戏平台：超级任天堂
游戏类型：动作
发行公司：任天堂
开发公司：任天堂

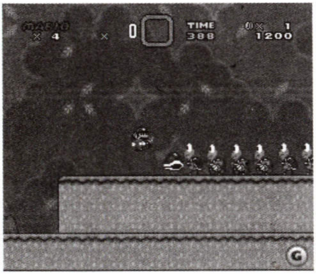


当马里奥从 8 位机跳到 16 位机上时，他已经经历过了许多有趣而又精彩的冒险。《超级马里奥兄弟》曾经成为评测所有 8 位机游戏好坏的标准，当 FC 的生命力即将完结的时候，《超级马里奥兄弟 3 》的面市使我们对这一系列的未来充满了希望。《超级马里奥世界》在 1991 年于北美发布，它几乎在所有可能的地方均有所进步。游戏改进了《马里奥兄弟 3 》中出现的杂乱的换装系统，而且提供了大量关卡，其中许多都有隐藏出口和额外任务。这个游戏比普通的“马里奥游戏”长得多，因此对于名称中的“世界”这两个字，

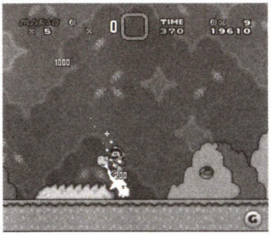
显得相当名副其实。



作为与超级任天堂同捆出售的游戏作品，《超级马里奥世界》同样为16位时代的游戏设定了基调，这与《超级马里奥兄弟》在8位机时代的作用基本相同。它的鲜艳色彩、震撼人心的立体声音效、以及作为后盾的超任硬件系统，这一切都使得“超级马里奥世界”向人们清楚地提示，16位时代已经真正地风光登场了。世嘉的Genesis也许抢走了第一的位子，但有了超级马里奥世界的陪伴，超任以排山倒海之势破门而出。

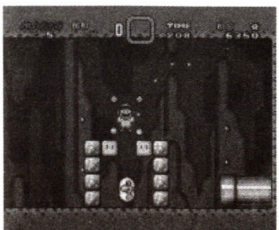


马里奥在“超级马里奥世界”中得到了一件斗篷，这就相当好得改善了在“超级马里奥兄弟3”中引进的飞行机制。由于世界里的关卡变得更大，所以探索头顶天空的能力就变得非常令人激动，因为你永远不知道自己会找到什么隐藏的秘密。从Butter Bridge到Star Road，超级马里奥世界拥有数量众多的不同关卡设计。游戏还带你进入了Yoshi的世界。它是条饥饿的恐龙，依靠嘴里叼着的不同龟甲，能够喷火、飞翔，还能蹬起致命的尘云。



超级马里奥世界的大量隐藏任务目标给了游戏一种全新的层面，这在马里奥系列的前作里只隐约暗示过。当你把这个小小的谜题解答与“超级马里奥世界”对一个已经大获成功的程式所做的改良结合起来，你就会得到一个对“有史以来最伟大游戏”的头衔当之无愧的作品。

我家的恐龙耀奇～！当它被引入一个平台游戏时，恐龙Yoshi也依靠在其他几个任天堂游戏中露面而闯出了自己的名声。除了简单的以“我也来”的方式出现在马里奥赛车（Mario Kart）和马里奥派对（Mario Party）中外，Yoshi还出现在它自己的解谜游戏“Yoshi’s Cookie”里。Yoshi甚至还在名为“Yoshi岛”的第二个马里奥世界系列游戏中担任主角。在Yoshi岛里，Yoshi要控制一个马里奥幼儿，它必须在逐次通关的同时保护马里奥免受伤害。Yoshi还在另一个平台游戏中出现过，那就是任天堂64上的“Yoshi的故事”。此外，它在马里奥网球、超级马里奥64、任天堂全明星大乱斗（Super Smash Bros.Melee）还有零星登场。这样一来，你便有了一份引人注目的任天堂恐龙亮相列表。



在2002年，Yoshi又回到原来的角色上，在GameCube平台上的“阳光马里奥”（Super Mario Sunshine）游戏中成为马里奥的运输工具。它下一次亮相时会是什么样呢？

Fallout

辐 射

如果核战后的未来如此美妙的话，那把我们的名字也签在核战许可名单上吧



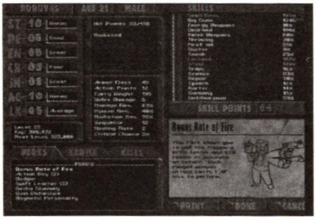
发售日期：1997 年

游戏平台：P C

游戏类型：角色扮演

发行公司：Interplay

开发公司：Black Isle Studios



如果你自认为是个角色扮演游戏迷，但却从没玩过《辐射》，那你实在应该羞愧得无地自容。“你这个可怕的家伙，坐到角落里去！”想必会有人对你这样喊吧。不过说真的，虽然这款角色扮演游戏于1997 年出现在PC 游戏货架上时并没有几个人知道它的名号，但时至今日，它已经被大多数角色扮演游戏玩家奉为经典。《辐射》的故事背景设定在一个后启示录般的未来世界，游戏不仅内容设定独特，还包含了一个特别优秀的开放式结局。值得回味的角色（他们都被著名的配音演员演绎得栩栩如生）、出色而另类的风格、众多幽默风趣的剧情以及大量精彩的战斗使得《辐射》不但成为历史上最伟大的角



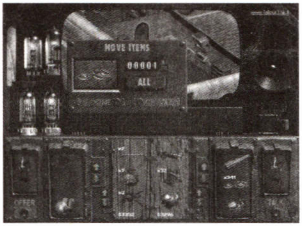
模拟 EMU NEXT

色扮演游戏之一，也成为有史以来风格最独特的游戏作品之一。



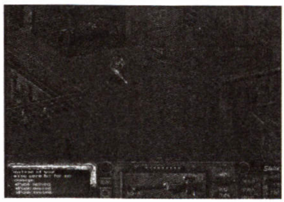
熟悉这款游戏的人都看得出来，《辐射》很明显受到Interplay于1987年发布的另一款后启示录式的RPG《废土》(Wasteland)的影响。更深究一些的话，这两款游戏都取材于流行文化中对于“后核战时代”的幻想，使这种幻想广为人知的就是那些影响力巨大的科幻电影，例如《冲锋飞车队》(The Road Warrior)和《终结者》(The Terminator)。虽然它借鉴了许多类似的题材，但《辐射》却有一套完全属于自己的风格。在游戏故事中，核弹于某天在全球倾泻而下，有些人躲进了厚甲保护的地下掩体，虽然避免了灾难，但同时也把自己锁进了一座时间的密封舱。到了21世纪，某个掩体（具体说是13号）发生了一些技术故障，结果饮用水被消耗殆尽。猜猜看，谁是那个被朋友和亲人派出来解决这个生死攸关问题的幸运儿？没错，就是你，玩家扮演的主角。

就这样，你来到了一个奇异而值得回味的世界，它充满着科幻风格，包含着恐怖的威胁以及大量的问题和威力强大的武器。《辐射》拥有一个非常优秀的创意，根据你创建角色时所作的决定，游戏将允许你扮演各种各样的角色类型。你可以扮演一个神枪手，也可以选择一个粗暴的格斗战士。你可以让自己非常强壮，但同时也会变得相当愚蠢，虽然这样你也许无法回应游戏里的其他角色，但是你却有能力能把他们打得屁滚尿流。你还可以扮演一个聪明而有魅力的外交官，依靠三寸不烂之舌摆脱哪怕最危险的处境。你甚至可以不经一战便通关游戏，虽然要做到这点并不容易。此外，你也可



以扮演一个专门隐秘行动的角色，通过撬锁、偷窃以及类似的活动开创自己的游戏之旅。《辐射》对于所有不同的选择都会给予独特的回报，直到如今，仍旧很少有RPG能够提供如此精彩而且可重复的游戏性。

毫无疑问，《辐射》演绎了一个迄今为止最好的游戏结局。它将所有看起来松散的东西串联在一起，甚至你在游戏早期的行为都会为游戏后面的情节带来特殊的影响。这款游戏具有一个真正感人的结局，因此即便在发售过这么多年之后，《辐射》仍旧无可匹敌，值得向所有玩家推荐。



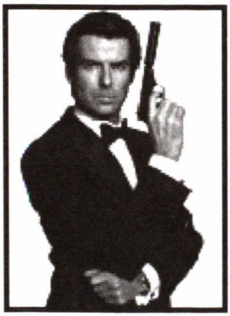
GURPS系统与辐射——虽然《辐射》一直也没有塞满过货架，但它却是一款受到高度评价的游戏。许多人认为《辐射》的成功在于Steve Jackson的GURPS（通用角色扮演系统）纸笔角色扮演游戏规则。GURPS大受欢迎的原因在于它的开放式结局以及能适应任何设定的能力，无论这些设定是基于历史、现代还是未来。因此，它无疑能与《辐射》这样的游戏很好的结合。不过在游戏开发的最后关头，Steve Jackson却因为创作事宜上的分歧退出了开发计划，Jackson显然不希望GURPS与《辐射》这样表达暴力的游戏发生关系。一些人在当时认为，失去基础的规则设定会彻底毁掉这款角色扮演游戏，但《辐射》的开发小组却制作出了自己的游戏系统——这个系统至今还是所有PC角色扮演游戏中最好的原创角色生成系统。



特务007完全攻略

操作方法	视点移动		
	△ ◁ C ▷ ▽	L或R键：瞄准器	A键：选择武器
		3D控制棒：移动	Z键 ：攻击
		START键：出现选项	十字键：视点移动
		B键 ：装子弹入枪内	

难易度选择



游戏开始时，已需要选择难易度，最高那行是EASY，中间是NORMAL，最低的是Hard。难易度除了决定要完成的任务行数外，还会决定敌人的射击准确度。还有若以EASY来过版，下一版的难度便只有EASY，若以Hard来过版，那么下一版便会有EASY、NORMAL、HARD三个难度选择。

OPTION

BGM： 调较音量大小。

SE：调较特别效果的音量大小。

比率：电视的两款比率，一是4：3，而另一款便是16：19。

视点移动：选择把移动上下的视点键倒转。

自动照准：枪是否瞄准敌人的方向。

照准设定：可选择按键来出现瞄准器或以按一下出现，再按一下消去。

单数表示：是否在画面中显示余下的子弹数量。

画面设定：三种比例的画面选择，第一款是正常，第二款是上下收窄，第三款是上下再度收窄。

照准表示：是否按住键也不出现瞄准器。

自动前方视点：视点移动后会否自动回到原位。

战斗画面说明

1、瞄准器

使用瞄准器，可准确地把子弹射向目标。

2、显示屏

当得到道具或武器时，便会出现所得到的对象名。

3、枪内弹数

表示现时枪内余下的子弹数目。

4、武器和道具

表示现时正在使用中的道具或武器。

5、总数量

使用中的武器或道具的总数量。

6、体力计

表示现时体力。

7、避弹衣的耐弹力

穿上避弹衣后，中弹时便不会减少HP，但会减少避弹衣的耐力。

武器一览表

手　刀

没有武器可以使用时，是唯一的攻击方法。



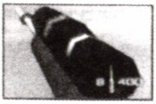
KF7 SOVIET

可以连射身的机关枪，但枪对近身战是不太适合的。



狙击步枪

可作远距离瞄准发射，使用方法是按住R键来按△或▽。



ZMG (9mm)

小型机关枪，快速连射，而且火力强大。

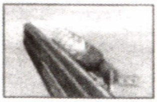


AR 33

可在远距离狙击敌人的机关枪，容易地消灭多个敌人。

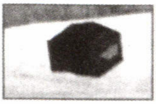


自动手枪



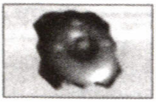
每次只可装5 发子弹，但射程范围广阔。

手榴弹



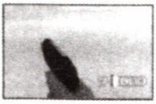
只要拿出保险针，投向敌人，约5秒后，便会爆炸。

MOTION SENSOR



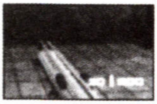
抛出后会自动启动感应系统，当有移动物在附近动时，它便会爆炸。

pp7



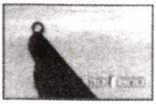
007 专用手枪，而且装有灭声器。

KLOBB



是连射性机关枪，但每次不可大多弹。

D5K



小型机关枪，而且可装灭声装置，是潜入时使用的。

PHANTOM

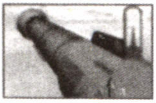


可一次过装上较多子弹的机关枪，但射击时会发出很大的声响。

RC-P90

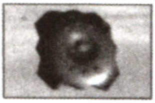


可一次装上大量子弹，而且后坐力不大。



火箭炮

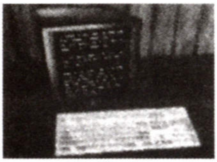
破坏力十分强大，若在近距离发射，要小心爆炸会伤及自己。



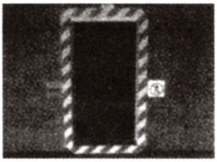
摇控炸弹

炸弹能吸在任何对象表面，而且可以在远处控制爆炸。

敌之设备



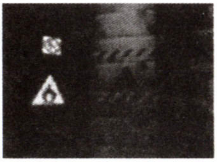
终端机



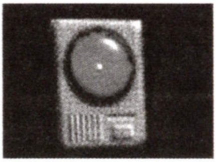
电子锁的门



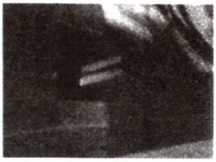
监视器



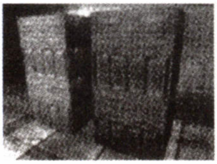
燃料室



警报装置



对空炮台



电脑

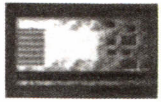


自动机关枪

道具一览表

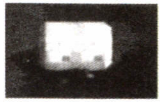
钥 匙 卡

是用来开门的锁匙卡，敌人身上可找到的对象。



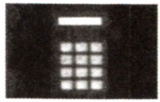
特制MODEM

在特定的地方设置后，便可以盗取敌方的通信资料。



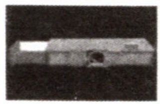
解 码 器

可以把敌人的密码锁在一瞬间打开。



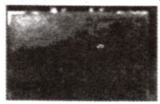
特 务 照 相 机

是特制的超小型相机，而且可以无限拍照。



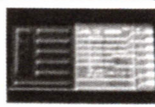
复 制 钥 匙 机

可把锁匙在瞬间复制。



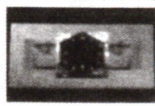
记 念 芯 片

能把电脑内的重要秘密一一记下。



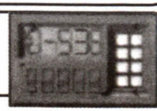
胶 炸 弹

可自制成不同形状的炸弹，而且很少份量已可造成很大的破坏力。



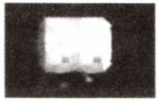
炸 弹 解 年 器

能在短时间内把已启动的计时炸弹停止。



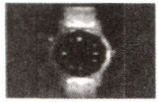
追踪器

能发出特殊电波，从而得知敌人的位置。



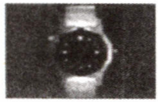
电磁石手表

手表装有强力的磁石，能把金属吸到身边。



雷射手表

手表能发射出雷射光线，把金属切断。



STAGE1 DAM 堤坝

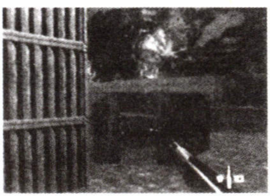
必须任务

a．破坏全部警报装置
b．把特制MODEM装在终端机上
c．把运营的资料复制
d．从堤坝中央的缺口跳下逃走

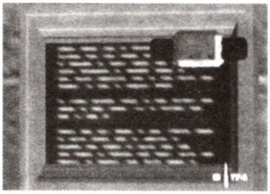
地图代号

- 敌
- 警报装置
- 门
- 有锁的门
- 道具·武器
- 重要人物
- 避弹衣
- 监视器
- 自动机枪

攻略重点

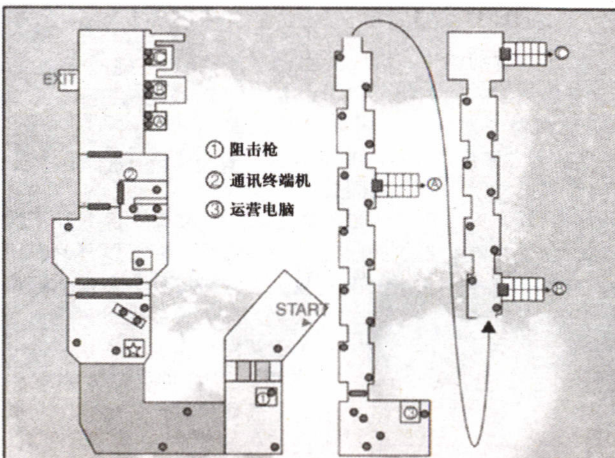


这版的任务共有四项，若是选Hard来玩的话，开始时敌人的命中率并不是太高，所以可以轻松地解决他们。当得到狙击枪时，便可以在远距离向隧道内的两名敌人攻击，穿过隧道后，敌人会向你不停开枪，这时可先到塔上避一避，敌人应该会尾随而上，打倒他们后，沿墙边直行，便可把在窗口



伏击的敌人先消灭，尾随货车过了第二道闸门后，街上塔上，之后可用狙击枪把远距跑来的敌人消灭，若打不中，便可在塔顶静候他们，消灭他们，往前走把警钟破坏，入闸后的右方有终端机，把特制MODEM装上后便完成了任务b，再向前走，用狙击枪把前面三座监视台的敌人作远攻消灭，然后每个室内也有一个警钟破坏后便完成任务a，然后走到第三个台才进入地下室，因为是尽头，不易被敌人从后攻击，先攻击那些爆炸物品，但小心太近被爆伤，由此路一直入到尽头，便是敌人的控制室，途中小心有兵士埋伏，到达控制室后，不要立即乱开枪，因为会把运营电脑破坏的，必须把敌人引到转弯角才消灭他们，到运营的装置前用开门的B 键，便会自动





模拟 EMU NEXT

把资料复制，完成后才回到提坝的第二个台附近，便会看见有一缺口，这便是出口，记着必须把所有任务完成才去出口，否则也没用，因为是过不到版的。

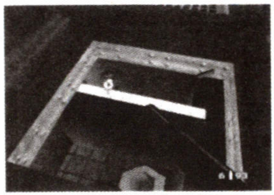
STAGE2 CHEMICAL PLANT 化学工场

必须任务

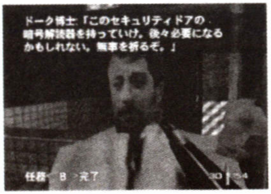
a．潜入研究所
b．与扮成科学家的同伴接触
c．与006会合
d．全部化学罐破
e．尽量减少科学家的危险



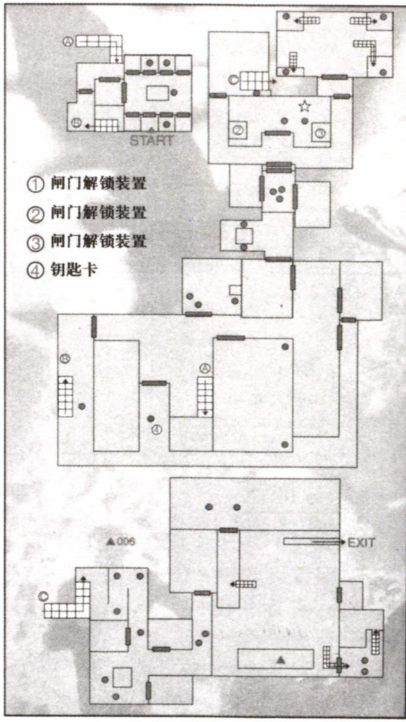
攻略重点



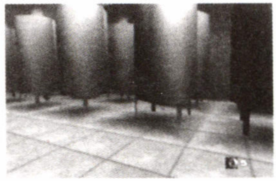
这版开始时在通风口内，不过只有一个出口，便是在厕所的某格上，但不要立即跳下，因在上面已可瞄准隔离敌人的头部开枪。记着在厕所内消灭敌人时，最好使用PP7，因为装有灭声器，不会被门外的敌人发觉，因而蜂拥而上。打倒他们后便走出门外。记着不要立即走下楼梯，因为楼下敌人众多，所以先向左方的侧门进发。入门后，便可以开始使用机关枪，因为可吸引大量敌人在楼梯下众集。这时只要用机关枪对着同一个位置便可以消灭大量敌人，十分方便。跟着便可以去拿取锁匙卡，之后便可以自由地进入一间有闸门解锁装置的房间，解除闸锁，



然后飞快地走去进入这门，因为它会自动关上的。过了门后，直去把三名敌人消灭，然后进入左方和右方的房间，看看扮成科学家的同伴是否在内。但记着不要杀害科学家，因为任务 d 的关系，然后便继续直去，直到打开第二道闸门便停下，因为面有很多敌人，所以开门后，便可立即使用瞄准器来对准敌人扫射，完后便可直入前方房间开启右方的闸门。然后便走进右方的化学物品储存库，看看有否扮成科学家的同伴，但记着不要乱开枪，因为射穿了化学罐会放出毒气，吸了后连自己也死亡，所以不用理会它，只管找学家，跟着便回到刚才的闸门开启装置，但今次是开右方的门，进入后便完成任务 a ，把敌人消灭后上楼上，便会有很多实验室，这是最后可看到科学家的地方，若前两处地方也见不到科学家同伴，便必会在这里遇见他。从他手上得到解码器后，完成任务 b ，跟着直行转弯便会看见一度有锁的门，这时便可使用解码器开门，开门后立即走下楼梯与006 会合，完成任务 c 和在大罐上装上炸弹，而由于炸弹有限，不能在每一罐也装上，所以最好在每两罐之间装一个，这



样四个便足够，装上后，应会有大量敌人到来，这时便可引爆炸弹，完成任务d，但要小心炸死006，因为他十分接近罐，炸完后，便往后方的门走，便完成任务c 了。



STAGE3 ESCAPE 逃亡

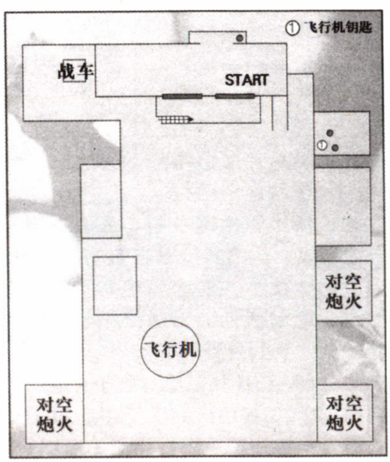


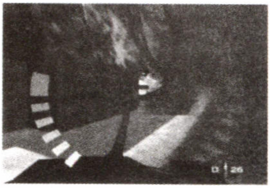
必 须 任 务

a．拿取飞行机的锁匙
b．破坏对空炮台
c．破坏导弹台
d．乘飞行机逃走

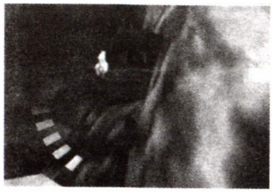
攻 略 重 点

这版是接着上一版的逃亡，在这长室内，只有后方有一个士兵，把他打倒，然后便走左方的小道口出，因为外面有一个士兵守着，这时可常用炸弹，因为这版主要是靠坦克车，子弹是并不重要的。把他炸掉后，便往左方的屋子拿取飞行机的锁匙，但屋内有两名兵士守着，同样使用炸弹便可。得到锁匙后便完成





任务a，然后走到右方的尽处，便会发现一架坦克，这时可走到坦克上按B键进入，并选用坦克的大炮，跟着便可向飞机跑道进发，正路上会有很多兵士向你开炮，但也不用理会，只管先炸掉左方的对空炮台，然后减慢少许车速把大炮移向导弹发射台。由于飞行机停泊在导弹发射台附近，所以要看清楚才开炮，消灭后便完成任务c。之后便继续把坦克向前右方的对空炮台移动，最好一炮炸毁它，然后立即把大炮转左，炸掉另一个炮台便完成任务b。然后立即把坦克掉头回去刚才看见的飞行机处，并下坦克上飞行机，完成最后的任务d。这在驾驶坦克时，一路也会受到士兵攻击，所以必须要动作快和命中率高，否则会很快被杀。



STAGE4 SNOWFIELD 雪原



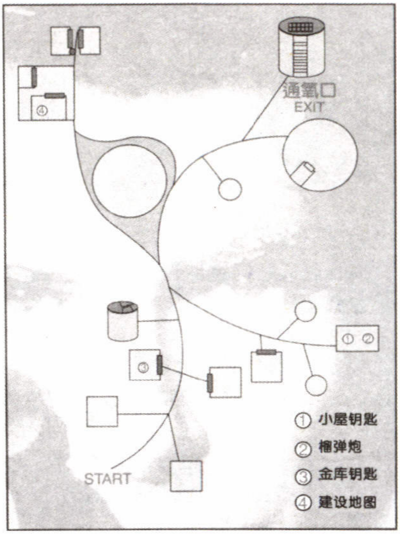
必须任务

a．关掉双曲线圈的电源
b．夺取金库的锁匙
c．夺取建设地图
d．由通风口潜入基地

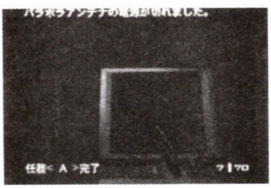
攻略重点

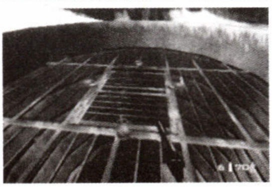
这版的版图其实十分广阔，而且到处也是敌人，所以不能在地图上表示敌人的位置和整个地图。玩者可跟着图上的1～2行道具来作移动的先后次序，而由于1是在右方，所以开始时，

往右上的雪地进发，而且沿边线行，这便会安全很多，因为那里地形崎岖不平，敌人就算用狙击枪也不易瞄准，跟据地图的位置到达那间小屋后，一开门便会有一位将军先开枪，跟着士兵会从旁跳出来。得到小屋的锁匙后，便可去地图3的位置，这是间锁着的小屋，锁匙便是刚才拿到的小屋锁匙，入屋后会看到台上放着一条金匙，这便是金库的锁匙，得到后便完成任务b。



跟着便走到版图的边线，沿着向上行，去到一个用铁丝网围着两间屋，走入较大的一间便会发现一个保险箱，这时只要走到保险箱前按B键，便可打开保险箱，打开后便可拿取建设地图，便可完成任务c。跟着可走出屋子，便可隐约地见到一座大形建筑物，直行不久便会清楚看到实物，建筑物只有一扇大门可进入，进去后上楼梯便发现两度门，而关掉电源的门便是尽头那一度门，把电源关掉便完成任务a，并可开始离开，走去通风口处，爬上楼梯，便可看到一盖被四个锁锁着，把锁射掉便顺利过版，亦完成任务d。





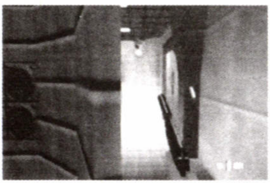
STAGE5 UNDERGROUND BASE 地下基地

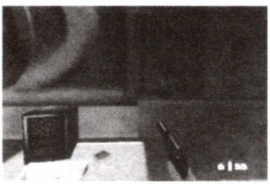
必须任务

a．破坏全部监视器
b．复制GOLDEYE锁匙，然后抛掉
c．与技师会面并一同去启动电脑
d．用品片把电脑内的秘密记下
e．在主银幕前拍照



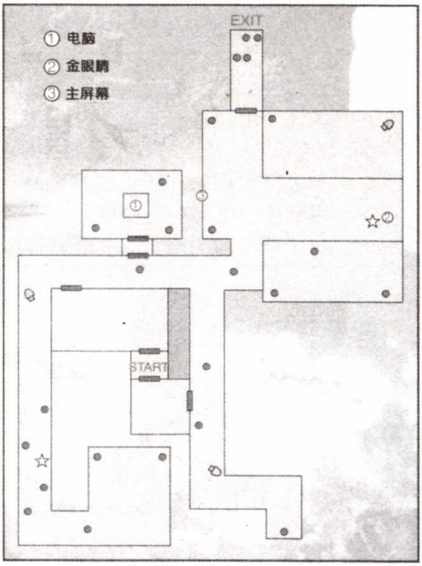
攻略重点







这版的敌人并不多，但有几部监视器和警钟，由于被监视器发现会自动启动警钟，所以要在不被发现下破坏监视器，还有最好使用007专用的PP7灭声枪，因为可无声无色地消灭敌人，又不会引出其它敌人走来，一举两得。开始时，便会有两度门选择，先行银色那度门，一开门便会有两个士兵，消灭他们后，打开大门，把前方转角位的监视器破坏，然后回到刚选门的地方，今次便选铜色那度门，出门后转左便会发现监视器，破坏后打开右面的大门，但不要出去，因为出面有敌人在守候，这时可转用刚才拾的机关抢，对门外扫射，门外的士兵便会自动入来找你，打倒他们后便可出门。门的左方是转角位，而且有一部监视器，破坏后便可先到地图上有数字1的电脑室，入门后，千万不可乱开枪，因



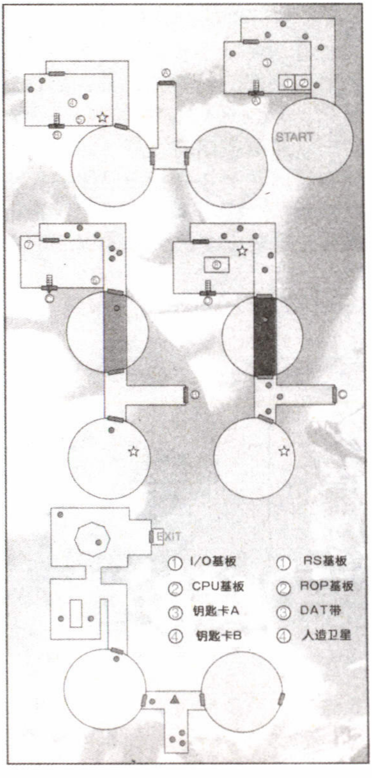
为有任务需要用电脑，所以最好只把他们引到门外才解决他们，跟着便直去有主银幕的地方，那里有很多敌人，但只要向一个攻击，其它的敌人也自动会走来，打倒他们后，便只剩下两旁高一层的敌人，只要在楼梯下向其中一人开枪，这样其它敌人便会自动走下楼梯来，这便可在楼梯下伏击便可。跟着便可走上楼梯拿避弹衣，然后再走去另一端的楼，那里有一个兵士和监视器，为免被监视器发觉，只好在楼梯下用瞄准器向他和监视器攻击，便可首先完成任务 a 。跟着向主银幕拍照和和在后方的小上台拿取GOLDEYE 锁匙复制，完成后抛掉便完成了任务 b 和 e ，跟着请那位技师去电脑房启动电脑。记着必须跟在他的背后，否则转弯便会看不见，又要再去出口找他，到电脑室后，他便会去开启电脑。开完后，便完成任务 c 。跟着警钟会立即鸣响，这时要立即使用芯片，把电脑的资料纪录下，完成后便完成任务 d 。由于警钟鸣响，会有很多敌人前来，所以应立即转用火力强的机关枪，然后立即走到出口便可。

STAGE6 STAGE 6 SILO 青宁塔

必须任务

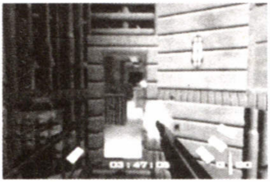
a．在燃料室装炸弹
b．拍人造卫星照片
c．取得机密DAT 带子
d，取回人造卫星的电脑版
e．减少科学家死伤

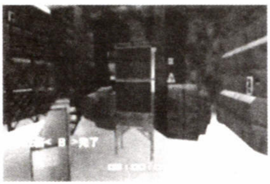




攻略重点

这版是限时任务，要在指定时间内完成任务，是非常困难的一版。开始时，玩者会在火箭室，直行出门后会失遇上几个敌人，打倒他们后，再行一会便会到第一个实验室，入去后，先在燃料库装上第一个计时炸弹，跟着到台面拿取I/O基皮和CPU基板，再在科学家身上拿锁匙卡A，跟着便向第二间实验室进发，途中也有颇多敌人，入到实验室内也有一两个，这时最好引他们到门外才开，枪因为内里有很多科学家，打倒他们入内装上第二个计时炸弹，跟着





在房角拿取避弹衣和RS基板，再在科学家身上拿取锁匙卡B，然后便走向另一间实验室，中途会遇上十分多的兵士，由其是过了桥后的门后，会有很多敌人，这时只好装机关扫射，到达实验室后，装上第三个计时炸弹，再去拿取ROP基板、DAT带子和在科学家身上拿取锁匙卡C，这时便完成任务c和d，然后立即赶去第四个实验室，途中的敌人将会更多，而且在过桥时的也有敌人，全都会躲在铁箱下入子弹，只有开枪时才会站立，令玩者十分难射中他们，过了这困境后便会到达第四个实验室，在室内装上计时炸弹和帮卫星拍，照这样便完成任务a、b，这时时间应只余下少量，要快点逃去出口，到出口的途中也有很多敌人在弯角位埋伏，成功逃到出口处便完成这次的行动。

STAGE7 CRUISER 巡洋舰

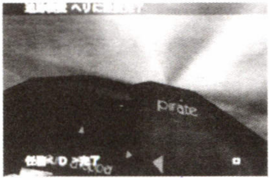


必须任务

a. 请救人质
b. 折除控制室的炸弹
c. 折除引擎室的炸弹
d. 在直升机上装上追踪器

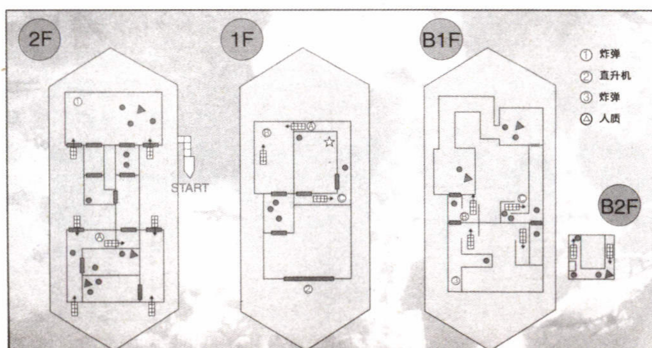
攻略重点

这版一开始共有四条楼梯选择，两条是通去控制室，另外两条是船的中间部份，由于2F是最复习的部份，所以最好先到





1F、B1F和B2F完成后，才回到2F。所以在开始时便选所到达写字楼梯的入口，到达1F后，便可放心地向敌人扫射，因为这层没有人质要救，把质人打倒后，便可到地图上的位置拿取避弹衣，跟着便可去81F，到B1F后，再使用楼梯B回去1F的直升机场，直升机上装上追踪器完成任务d，再回到B1F那层请救人质，在救人质时，要第一时间向用枪指着人质的敌人开枪，一定要快，否则人质便会死亡，救完人质后，便到B2F那层救出人质，然后走上楼梯在一部控制引擎的机械上折除炸弹，这便完成任c和把1F、B1F和B2F完成，跟着只剩下2F，首先别理会控制室的事，因为那由是最难的地方，回到2F后，因为要行另一端的楼梯去救人质，所以要走回甲皮上行一大个圈，到另一边往船中部的入口。入到人质的房间时，要第一时间向前开枪消灭敌人，然后右转90度，向敌人开枪，救另一个人质，跟着便向控制室进发，控制室共有门可通往，最好选由自己的船那方向数第三度门入，因为刚好差不



模拟 EMU NEXT

多对住中间用枪指着人质的敌人，一入去便可共把休击倒，请救完最后的人质，任务a 便完了，跟着再到控制船的机件去折除炸弹，这便成任务b ，跟着便可回到自己的船上离开。

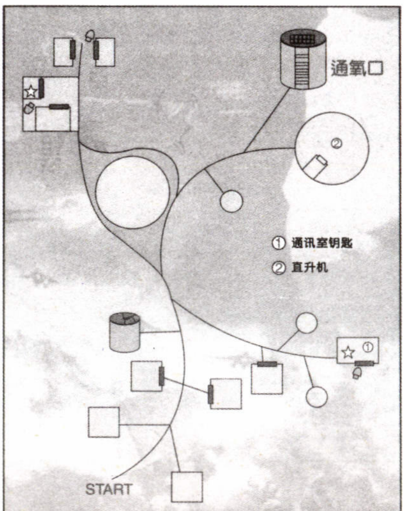
STAGE8 SNOWFIELD 雪原



必须任务

a．破坏全部监视器
b．破坏地下基地通信器
c．破坏直升机
d．潜入地下基地

攻略重点



由于这版是在天还未光的晨早时份进任务，所以能见度十分低，很难向敌人瞄准，而且开始时只有PP7 作为武器，不过有点好处便是敌人的能见度也很低，当他们看不清便不会乱开枪。这版开始时便沿右边行，去到地图上印有1 的房屋，由于房屋前有监器，所以最好由屋的后方接近，再慢慢移动到屋前把监视器破坏，然





后才入屋，而屋内只有一个敌人，他身上有通信室的锁匙，所以必须把他打倒，再拿取避弹衣。跟着便立即到有锅形天线在屋顶的屋，在地下会有一个门口进入。进入后，会见楼梯，而在楼梯的中段会有个监视器，破坏很便直入到尽头的房间，在房间内便是地下基地的通讯器，破坏后便完成任务 b，跟着便走去地图上左上方破坏两个监视器。记着要走去屋后才把它破坏，否则便会发觉，并触警钟，破坏后便完成任务 a 。最后便是去有直升机的地方，先破坏直升机，用预先准备的计时炸弹装在直升机上，当时间倒数完，把它炸毁便成任务 c ，跟着便在直升机屏附近出基地入口，潜入后便完成任务 d 。

STAGE9 UNDEGROUND BASE 地下基地

必须任务

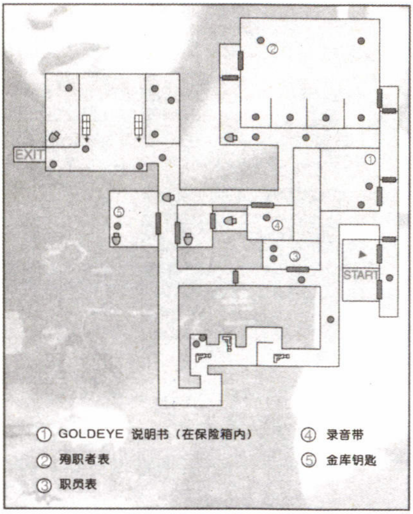
a．拿职员表和殉职者的表作比较
b．取回摄影机的录影带
c．破坏全部监视器
d．取回 GOLDEYE 的说明书
e．与娜坦尼亚一起逃走



攻略重点

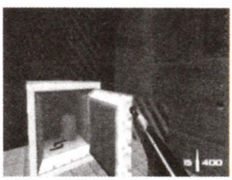
这版的难度十分高，玩者一开始便被捉住，而且困在犯人室内，身上没有任何武器。在开始与邻仓前娜坦尼亚说话，完后便走到铁前笼前引士兵在笼前说话，然后用道具磁石手表把

镇匙吸过来。开门后，用手刀士兵杀死，然后拿他的枪，由于门外到处也是敌人，所以暂时不要救娜坦尼亚，待完成任务走时才回去带她走。出门后，会有一士兵由于子弹开时不太足，所以与到一个敌人时，最好使用手刀，因为不会吸引太多敌人前来。首先去的地方是地图上的3 字，拿取金库锁匙，而锁匙在士兵的身上，入去电脑室



时，必须先把在墙上的监视器破坏，完成后便去有4 字的房间取摄影机的录影带，拿到后便完成任务b，跟着便向1 字进发，在那里可使用刚才正电室拿到的锁匙去打开那夹万，拿取GOLDEYE的说明书，这便完成任务d，跟着便到达最多敌人的地方，即是地图上的2 字，在这里是为了拿取殉职者的表，完成后便完成任务a，跟着只要把监视器破坏，便完









成任务c，还有记着要小心那些自动机枪。当离开时，便可到犯人室带娜坦尼亚离开，到达出口前，她会先到地图左上角的电脑开动装置，跟着便可一起离去这个地方基地

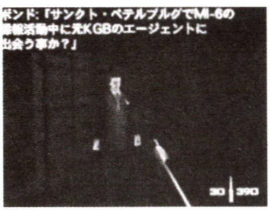
STAGE10 PARK OF BRONZE STATUE铜像公园

必须任务

a．与威灵顿会面
b．向尼斯查问事实真相
c．发现直升机
d．救出娜坦尼亚
e．收回战斗直升机



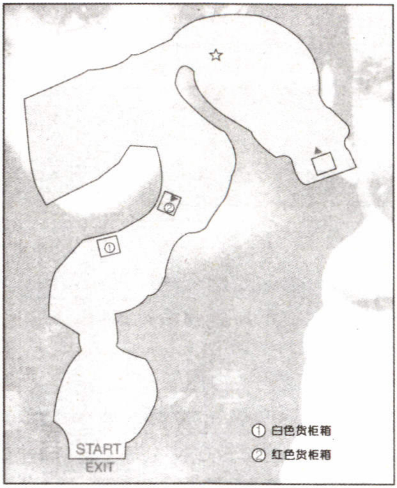
攻略重点

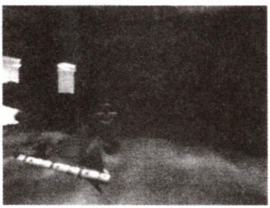




这版的版图十分大，而且有障碍物，能见度也很低，所以在开始时，便向边沿墙而行，以免迷失方向，沿墙走了一段后，应该会到达地图1字的地方，而那儿是一白色的货柜箱，而这箱是打不开的，再沿着向下行，便会再见到一货柜箱，但这个是红色的，箱内正是与威灵顿会面的地方，谈完话后便完成了任务a，跟着便走过对面墙，同样沿着墙行，不久便会看见一个举起了手的石像，而到石像前，中途会看一个手形的艺术品，它背后会有一件避弹衣，拿了后便回去刚才提过的“举手石像”，他那处等一会儿，便会有一班黑衣人出现，

而最中间的那个便是尼斯，记着与他谈话时要收起所有武器，而且要站在原位，不能走近他，否则任务b便会失败，谈完话后，尼斯会立即向后走，其它的黑衣人会保护他，还有会出现一个倒时间，玩者要在这倒时间内走回开始游戏的地方，即是出口，因为直升会在这段时间内停留，若在时间到前达，玩者便会发





现直升机和娜坦尼亚在直升机在同一位置，一次过完成任务c和d，救回她后，在附近行一行，因战斗机就是在直升机的附近，找回战机后，走出公园的闸口，便完成这次的任务。

～完～



天外魔境，RPG 游戏的奇葩



《炸弹人》你肯定不陌生，高桥名人的《冒险岛》你也一定记得，因为那是我们小时候必玩的游戏，虽然说那画面有限，机能也不是很强，但是带给我们的是无限的快乐。而随着时间的变化，主机的性能也在不断变化，但是再也玩不回我们小时候的那些天真和快乐，面带给我们这些最好玩的游戏就是著名的HUDSON 公司。当时推出的一款不朽名作《天外魔境》不知道你玩过没有，该系列于88 年PC －E 推出一二代，95 年SFC 推出ZERO 以及SS 推出第四启示录，PC －FX 预定推出三代（该主机上的作品因为某些问题无限期的延后，暂时不考虑），至今推出的PS2 上的《天外魔境2》相信你也听说过，甚至玩过，那么就带着我们小时侯充满的那无限的快乐与回忆就来跟我一起回顾下HUDSON 公司的《天外魔境》吧！



《天外魔境》无疑是RPG 历史上的一朵奇葩，虽然由于种种原因，接触原作的玩家并不多，然面无庸置疑的是，这款游戏对于日系RPG 的成长起到了不可残缺的巨大推动作用。《天外魔境》之所以能够成为一部风格独特的作品，首先是由其独特的世界观风格所致。这是一部由日本人制作的，有关美国人眼中的日本世界的故事，是不是觉得很绕口？事实上，这部

具有浓郁东洋风格的RPG确实是根据美国人的小说改编。

1984年广井王子前往纽约参加玩具展时，在当地的一家二手书店发现一本叫作《远东伊甸园》(Far East of Eden)的书。这本小说是由Missourian博物馆东洋研究室第三主任Raul Hieronims Chader所著，从西方学者的角度深刻阐述了古日本的故事，让广井王子爱不释手。当时广井王子正从事于动画创作领域，正苦于没有出色的创作题材，因此非常希望能够根据《远东伊甸园》创作一部动画片，不料遭到了版权持有者的拒绝。除了广井王子外对《远东伊甸园》同样感兴趣的还有HUDSON。在日本根据动画片改编游戏的想法早已有之，不过由于卡带容量的捉襟见肘，从未有人想到在游戏中穿插大量精美的动画。广井王子并不喜欢游戏，不过由于HUDSON提出资助他拍摄《魔神英雄传》，作为报答，广井王子开始秘密从事HUDSON于NEC合作开发的新主机PC－E上的神秘大作。这就是历史上第一部穿插精美过场动画的RPG《天外魔境ZIRIA》。其实最初广井王子策划的《天外魔境》是一款动作游戏，当时由于《勇者斗恶龙》的大卖，HUDSON社长建议广井王子将其改为具有丰富情节的RPG。

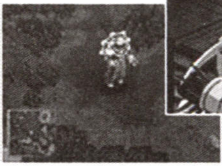




《天外魔境ZIRIA》发售之前，HUDSON就大肆宣传游戏中大量制作精良的动画演出。在当时玩家们看惯了以简单色块组成

的游戏画面，因此当他们看到与动画片一样的《天外魔境》时，立刻产生了强烈的购买欲望。88 年6 月30 日，PC －E 的CD －ROM 一体机以59800 日元的价格推出，由于在价格上比FC 高出四倍，这部主机的购买人数寥寥无几，首周仅卖出了8 万台，面其中多数购买者正是冲着《天外魔境》面来。

《天外魔境》在88 年内总共卖出了20 多万套，面PC －E CD －ROM 主机的普及量则仅为25 万台。如此之高的普及率令人称奇。首个大容量RPG 的重大意义并不亚于DQ 的出现，如果当时PC －E 拥有与FC 一样的普及率，那么如今的日本游戏市场或许是由三大RPG 系列支撑的吧。在《外魔境》大卖之后，续作制作随即展开。HUDSON 还与原著版权持有人谈妥了版权事宜，决定制作游戏的动画片版，并推出小说原著的日文版。一方面弥补广井王子的遗憾，一方面实现与游戏版本的相乘效应。其后PC －E 逐渐疲软，为了扭转颓势，HUDSON 希望打造一款绝世巨作。



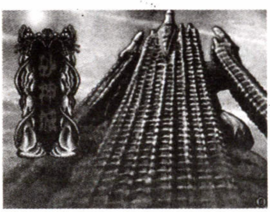




《天外魔境》的开发组之庞大在当时引起了整个日本游戏业的轰动，要知道在FC 时代，游戏开发所需的制作人员一般只有二十人不到，而《天外魔境》的开发组则将近百人，其后《天外魔境 II》的开发团队更是达到150 人之多，在当



时是前所未有的超庞大团队。《天外魔境Ⅱ》中还有一个重要特点就是邀请著名声优录制的将近3小时总共1万多个台词的对话，收录有80首BGM，其中16首为CD音质。制作组绘制了2000多张设定原画，2万多张地图画面，相当于两部三十分钟的动画。虽然发售当时SFC已经面世，人们对于这款游戏动画般的品质依然印象深刻。FF之父坂口博信回忆当时的情况时说，FF系列其后的电影化发展道路在很大程度上是受了《天外魔境》的冲击。当时还是小制作人的小岛秀夫更是认为HUDSON如此的大投资“简直就是疯了”。可惜的是，《天外魔境》这么一款制作精良的游戏却是在一个不应该出现的平台上出现。《天外魔境》首作销量为20多万套，面PC－E光盘机的销量也仅为25万台。其后在MD、SFC等16位机的冲击下，PC－E逐渐没落。《天外魔境2》虽然制作阵容更加庞大，却依然是回天乏术。



《天外魔境》的全系列复苏计划是从2001年开始的，在《天外魔境2》之后，由于HUDSON自身的财务问题，《天外魔境3》久久不见踪影。在这段时间里，该系列各种外传纷纷推出。在2000年之前，该系列推出的外传共有7款，分别为：1997年SS上的RPG版《天外魔境－第四默示录》，1995年SFC上的RPG版《天外魔境ZERO》，1993年PC－E光盘机上的RPG版《天外魔境－风云团十郎》，1995年街机上的格斗版《天外魔境真传》，1994年PC－E光盘机上的益智游戏《天外魔境



－电电之传》、1995年PC－E光盘机上的格斗版《天外魔境－歌舞技一刀凉谈》，以及PC－FX上的格斗版《天外魔境－电脑格斗传》。到2001年，HUDSON与任天堂重修旧好，准备在GBA上开发一款《天外魔境－青之天外》。广井王子原本构思的《天外魔境》是两个三部曲，分别为“1，2，3”和“第四默示录”到“第六默示录”，面《青之天外》实际上乃是《天外7》。当初SS版《天外魔境－第四默示录》开发完成后，广井王子就已经在构思这款游戏，原本还打算在N64磁盘机64DD上推出一款全3D的版本。不过由于成本太高，加上HUDSON和任天堂关系不佳，最终没能实现。不过与广井王子一块工作的制作人觉得可惜，后来便根据企划原案，悄悄的在GBA上开发了《天外魔境－青之天外》。不过这一消息传出之后，一直过了两年玩家们才真正看到GBA版原创外传型新作《天外魔境－青之天外》的开发画面。不过这时候人们关心的已经不是《青之天外》，面是NGC和PS2的复刻版《天外魔境2》以及全新的《天外魔境3》。自从HUDSON被KONAMI纳入魔下后，其原有系列品牌就开始进行跨平台发展。可惜的是，由于当初《天外魔境－ZIRIA》资料保管不周，因此无法进行复刻。不过《天外魔境2》的复刻版显然受到了玩家的欢迎，在《Famitsu》的读者期待榜上一直名列前茅。游戏发售后，其全3D化的重制方向也得到了玩家的认可。目前同样





全3D化的真正续作《天外魔境3 NAMIDA》正在紧张开发中，可惜的是4月HUDSON宣布终止NGC版的开发，因此要想感受《天外魔境3》的精彩，就只有等待PS2版了。







整体来说，《天外魔境》是外国人眼中的中世纪日本，游戏的风格与以往正统的纯日式风格完全不同。尽管在《天外魔境2》之后，由于PC－E的失败，后续机种PC－FX的夭折，《天外魔境3》因“开发费用没有着落”等问题开始了长达十年的延期迟迟不见踪影，这一切一切使得整个游戏系列就走进了末路。但制作人员们从未放弃过，到了2004年，《天外魔境3》终于发表了！就让我们一起来祝愿《天外魔境3》能够有个好的销量势头，祝HUDSON以后走好自己的路！让玩家们重拾当年的感动！



漫步经典 变身忍者



忍忍忍~~变身忍者!

唯一印象深刻的就是第一版的那个热血足球的标志!

——— 宗师

这类游戏感觉非常棒，是当年动作游戏的典范！也是其他动作游戏里少见的，绝对值的一玩！

——— 东方狂龙

经典啊，当年每一次都是我最快被打倒，不过还是觉得好玩。

——— children

这个游戏在模拟器上玩过，已经通关，真的很好玩！以前街机厅看见过，但是当时没有玩。

——— アルカード



超级好玩的一个游戏，最大特点就是可以操纵的角色多。因为有“附身”的技能，因此除了本身四位主角外，还有很多的杂鱼可以通过“附身”来使用，且每个人都有不同的绝招，都需要搓键搓出来的。总之在当时，甚至到现在这还是一个很大很大的创意。

——— 帝谷轩

我第一个在街机上打暴机的游戏，可以和敌人融合的创

意很好，个人觉的是街机上最好玩的游戏…

——————青眼白龙

总之是忍者的游戏都喜欢，虽然有变身系统，不过还是懒得用。

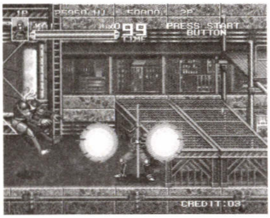
——————左京

街机忍者游戏的精品，所有敌人的招式设计的都非常好。

——————breacyd

没玩儿过，不过好像很有名，一看见MAME 就头晕

——————NickHoliday



当时见到这游戏感觉很怪，主要是玩惯了卡式ACT 的缘故，但它那种可以变身为敌人的系统深深的吸引着我～

——————ロイ

选那个兽形的，后前手go！ 我最喜欢！经典！经典！

——————kkx

街机动作游戏还那么多按钮简直就是失败……

——————77777

我觉得有点难，有时候运气非常好，或和别人双打才能一币通关！觉得好不爽啊！！

——————chenlei57

早期不会变身，会了之后又不会用……

感觉有些难度的，变身不实用……

——————nightingale

好像经典的东东都不会让人感到厌烦！

——————KOFLIU

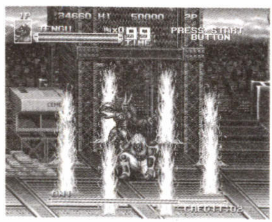
偶觉得人设很不错，连敌人也很有型。偶最喜欢会冲拳的胖子，偶要得到你的身体…………

——————超级无敌海景大魔王



在中学初一的时候就玩到了，我总选那个性感的女孩，好象双手拿的是象铁棍一样的东东，她可以发远距离冲击波，非常的厉害，她放的保险也非常华丽！而变身最强的角色是那个掷铁链的家伙，而拿大剑的人也不错！一般我可以一币通关，值得一提的是穿机结局非常搞笑！哦，对了，我用模拟器玩攻击加跳跃同时按变身不能，和真的街机不同啊？？请教一下？？

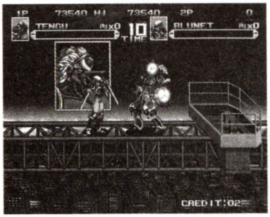
——————阿卡



这个游戏可真是太经典了！可以变身成敌人的样子是最吸引人的地方了。玩起来相当爽快，有种攻防一体的感觉。由于很小的时候玩过，所以对游戏的细节印象不是太深了，只是记得最初玩的时候有点难度，但是如果变身得好的话，印象中特别是拿链锤的那个敌人，能攻能守相当厉害，一币通关是很容易的事了。

P．S：后来的卡比是不是受了它的影响哦？都可以变身成敌人。

——————永远的不羁的风



最喜欢那个强壮的机器天狗主角，那投摔技不是一般的过瘾，手感超级好啊！用来ＳＭ敌人最适合了！！每关结束后还要进行一场类似ＦＴＧ的格斗，最喜欢用的敌方角色是那个会脚刀的家伙，一招一式有板有眼，看着就那么有力度，其次是那个招术像ＶＥＧＡ的家伙，最不能接受的是那个会升龙拳的猩猩样敌人，感觉完全是在丑化隆嘛～～～～～

——— 步行虫

这个没玩过，好象很少有街机厅里有它。但是看起来画面还可以，不知道操作感怎么样。

——— st-spirit

很喜爱的一个游戏，每个角色都能一币通关，最爱用那个机器人。

——— jackieva

变成使锁链锤的那个家伙就可以无敌啦！！

——— YUSUKE

当时街机店非常火的一款游戏，是由制作热血系列的公司出品。每个敌人都精心打造，攻击方式层出不穷，普通攻击就分上中下三段。上手难，但一熟悉了系统就很爽的说。总之，是街机海洋里一款绝对不可以错过的经典游戏！！



——— Claude

锁链锤无敌？通过修改后附身BOSS才无敌！

——— wzy



招式n多种，一种不会……跟电脑打（破关后会有跟自己一样的人出现，打倒他会有奖赏）从来就是被“草割”（几下就被电脑摆平，到现在都记忆犹新……汗呀！）这次教不教出招方式？我好报仇！

——— wbzd

出招好多，记不过来。

玩家太多，挤不进去。

玩得太滥，急得要死。

——— 门神

有人知道在END中出现过的一种敌人在游戏中哪关出现过？

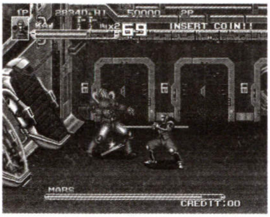
就是从两边冲出，撞两下，点点头又原路返回的那种……

——— laiyin



大家都说这个是经典的游戏，我本人到是见过，很多人都喜欢，不过就是由于人太多了，没有机会玩啊。现在有机会去玩了，不过不知道怎么玩啊，那位大哥大姐，告诉告诉我啊。怎么变身，用什么敌人才更厉害呢。最好是在这里简单的介绍一下操作方法，多谢多谢啦！

——————韩国宝贝



招式也就是后前＋手或脚还有下上＋手或脚吧？附身的时候都有说明的，各位不要太心急。

——————wzy

很经典的游戏啊，好象招数很多的说，以前最爱用机器人，可以一币通关的说。

——————樱☆翼

上手是因为华丽的画面，但却被复杂的操作给逼退了！！

——————hgftt

很经典啊～～招式多多，至于附身～～记不得了：P

yxz

没玩过啊，乍一看还以为是“超级忍”呢！好象很不错的样子，马上去玩玩！闪……

——————无尽的华尔兹



当然玩过，其特色就是可以使用敌人的能力。这也使得玩法很多，总有新鲜感！精品游戏！

——————windmagic





如果说到现时仍历久不衰的动画，相信不能不提《新世纪福音战士》(Neon Genesis Evangelion)。自推出动画以来席卷亚洲各地，虽然亚洲区的热潮已退，不过仍有不少爱好者，GAINAX仍然不断推出相关游戏、精品。在欧美地区方面，《新世纪福音战士》是一套冒起头不过数年的动画，相信当地的动画迷仍会有一段时间给GAINAX"骗钱"。而以《新世纪福音战士》为题材的MOD Game自然也有不少，不过最大的要数到今次介绍的《EVARENA》。这一款以《Unreal Tournament 2004》为题材的MOD Game设定与原作非常接近，一个纯粹的死战式游戏但规则完全不一样。《EVARENA》是由一班在法国同一大学——1' Universite du Quebéc en Abitibi-Temiscamingue的学生所组成，他们不但是《新世纪福音战士》的Fans，更是热衷于FPS游戏的玩家。最近他们搞了一次"Lan Evarena"，除了发布《EVARENA》，更作为一次FPS游戏交流会，在场中比试《Counter-Strike》！



基本游戏规则——

0%同步率、0%后备电源后，你还可以动吗？

废话少说，我们先开始介绍《EVARENA》的基本游戏

系统啦！在一般的FPS中，一个玩家的生存条件有两个：装甲与生命值。生命值是用来判定玩家是否存活、装甲用来减少生命值得流失。不过，在《EVARENA》中，玩家是否“存活”则是以“同步率”及“后备电源”来断定，任何一个达至0%，EVA都会立即停下来。

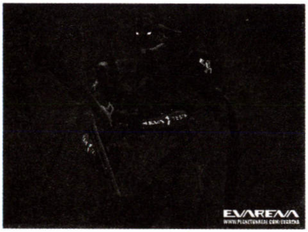


而计分的方式也有不同，通常杀死一个敌人都会得到一分。但是《EVARENA》除了计算射杀数，还会有防御成功也能得分，很多玩家的行动也能得分，例如使用“AT-Field”来进行攻击并夺得对方的物品也能得到分数。

同步率的设定——

提升同步率、提升作战成绩、进入暴走状态！

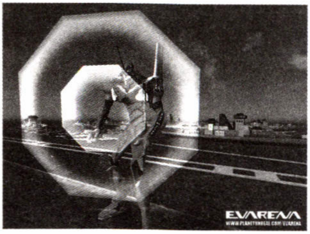
在原著中“同步率”是驾驶员与EVA“联系”的重要途径，而在《EVARENA》中玩家开始时与EVA的“同步率”是80%。当玩家受到伤害时，“同步率”会因应攻击的种类扣减，当达至0%时就会断定为被消灭。但是玩家亦可以用2种方式来增加“同步率”：拾起模拟插入组件——Dummy Plug Item，可以增加30%“同步率”但不能超过100%；而玩家攻击对手时也可以增加“同步率”。甚至可以超过100%（数值为对方受到伤害的50%）！当超过150%，EVA就会进入暴走状态！这时的EVA有30秒时间可以跑得更快、跳得更



高、子弹的射击速度也会更快。除此以外，越高同步率EVA的行动速度也可以更快。

后备电源能力——

限制玩家的行动……拘束具的作用也不同了。

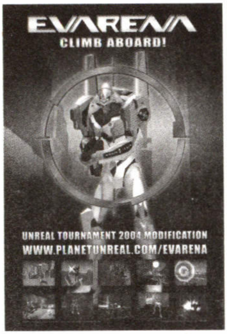


EVA 的行动也会如原著一样受到电源的限制，当玩家失去了电源，就会改为进入电池模式。在普通情况下玩家都有5分钟时间行动，但是“AT-Field 全开”模式或“EVA 全开”模式都回增加电池消耗量5倍，也即是余下一分钟时间。同样当时间倒数为[0：00：00]时，就会判定为失败。玩家可以收集电池以增加电量，有或者找到电源插头，甚至是“S2机关”（红球）以得到无限能量。玩家可以从敌人后方将电源插头打掉，而S2机关在场中只有一个，玩家要在场中打到或将持有者击倒才能取得。而《EVARENA》也有拘束具的存在，不过只是护甲的作用，可以防御胸前及侧面，只会吸收50%攻击，也可以用武器将它爆掉！

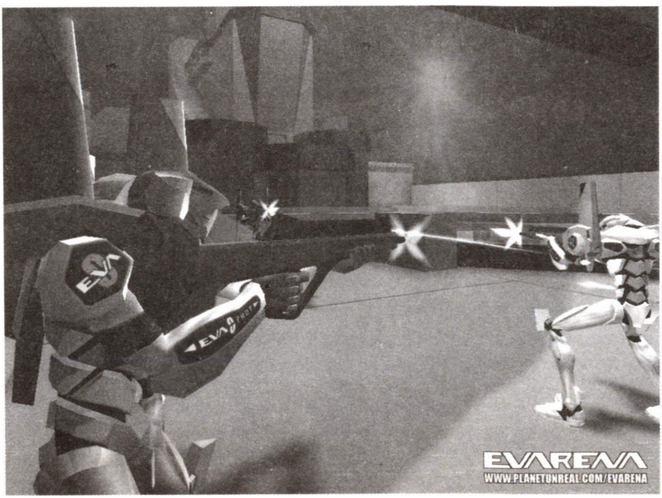


绝对精神障壁——

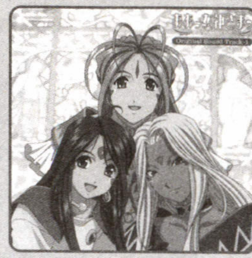
AT-Field 全开！三个模式各自各精彩！



“AT-Field”的作用等同护盾，玩家可以防御来自左前45"至右前45"的伤害。当然玩家仍然可以看得见敌人，可以从后面进行攻击；相对来说，其它地方是不能以“AT-Field”作防御的。“AT-Field”亦分三种模式：通常模式（EVA Normal）－平均型，正常行动速度、跳跃高度、“AT-Field”吸收一半伤害；EVA全开（EVA Full Power）－所有能源都供给双腿，EVA的跳跃力数倍大增、行动速度增加，但是没有“AT-Field”作防御；AT-Field全开（AT-Field Full Power）－“EVA全开”的相反，但除了可以完全吸收伤害外更能反弹伤害，但这个状态的缺点是不能移动及跳跃。另外只有“朗基努斯之枪”（Lance of Longinus）可以穿过。



我的爱神 OST



音乐：滨口史郎
作曲：多田影文、田中公平
主唱：石田耀子
编号：GNCA-1023
生产商：Ganeon Entertainment Inc.
售价：3000日元

藤岛康介原作的人气漫画“我的爱神”，终于在TV动画和Fans见面，今次先以音乐去感受各女神的魅力！第一首“Prologue”及第二首“1级神2种非限定”都是有点怪异的。到了第3首的“自动车部”及“レース”就变得轻松有趣，“お色气攻击”及“田宫、大滝先辈”感觉更为奇趣，如果你喜欢抒情的歌曲，“恋する気持ち”、“tiny waltz”、“ベルダンディー”便是不错的选择，而“优しい心”在琴键的部分相当优美。



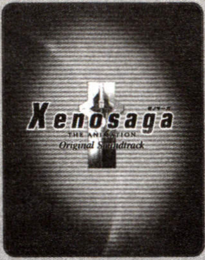
该碟有两首歌曲，就是第1首“OPEN YOUR MIND～小さな羽根ひろげて～(On Air Ver.)”及第29首“愿い(On Air Ver.)”，石田耀子的歌声相当温柔动听，前者把贝璐在飞空中飞舞，守护所爱的人表露无遗，后者“愿い(On Air Ver.)”就是一首很轻松跳脱的歌曲，把女神的心声都一一道出，令人听后，心情也感到畅快！

Xenosaga The Animation



音乐：山下康介
作曲：Kousuke Yamashita
主唱：Mayumi Gojo
编号：COCX-33113
生产商：Columbia Music Entertairment. Inc.

模拟 EMU NEXT



售价：3150 日元

由著名的Game改编的TV动画，曾为电影“三色猫”系列，Game“信长”系列作曲的山下康介，近年也曾为动画及特摄作品配乐，如电影《多啦A梦 大雄的太阳王传说》及《爆龙战队》等，今次这部作品的配乐相当精彩！一开始的“神秘なる世界”充满着空灵的感觉，“Xenosaga”开始就是令人激昂的乐章，“戦斗开始”、“作戦会议”、“戦斗の予兆”到“荒廃した街”即是气氛紧张的作品，“生与死”及“ただいま休暇中”便是较为慢板的乐章，但是只有小休立即就回到节奏强劲的乐曲，“紧急出动”及“巨大战舰的战斗”又再带听众深入险境，全碟唯一的歌曲是由Mayumi Gojo主唱的“in this serenity”，是一首旋律相当优美的英文歌，Mayumi 演绎相当不错。不错的选择，而“优しい心”在琴键的部分相当优美。

该碟有两首歌曲，就是第1首“OPEN YOUR MIND～小さな羽根ひろげて～(On Air V

Aritst Voice



北九洲歌姬引田香织的处女作！

引田小组的出道作“行程”，是动画“LOVELESS”的Ending歌，这位在北九洲居住的19岁姑娘为何会决心当歌手呢？

“我很喜欢MISIA的歌曲，听后令人感受到到生存的力量，使我甚为感动，所以促使我成为歌手的决心，今次这首‘路程’对我来说是一个奇妙的相逢，我的歌是希望是给无论谁也拥有温柔的心的人，把明天仍要努力的心情表达出来，那是我个人最喜欢的了。”

——引田

作曲与作词的梶浦由记，编曲的坂本昌之，结合成一种纤细的世界观，是十分广阔的，你对这有何感觉？

“最初听到此曲时，不知为何眼泪便不自主地流了出来，旋律虽然是简单的，我很担心能否表达这个世界观，我唯有用自己想到什么便唱出来，关闭在心理的讯息向藉此歌声而抒发出来，就像不少战争带来灰暗的新闻在我们面前呈现，但我并不想只以悲痛的呐喊来作出控诉，我虽然知道凭自己的力量，使什么也做不到，但我都会选择‘不转移视线’，正面去面对这些问题，我就是以这种心情去思考，才完成这作品”

——引田

从引田小姐的说话语歌声，大家可以看出她的思想是纯真与可爱的一面。

《LOVELESS》

Frontier Works Inc./FCCM-0079/1260日元/5月25日发售。

TV动画《LOVELESS》的Magins Single，收录了翁铃佳主唱的OP Therra“月の咒缚”与引田香织主场的EP Therra“行程”，引田的歌声是为人带来强大的包容力。

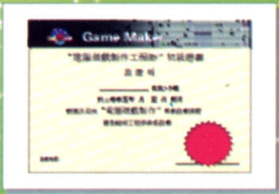


杂志订阅

订阅单	
个人资料：	
姓名：	性别 ：
年龄：	身份证号码：
地址：	
电话：	邮编：
传真：	E-mail：
订阅类别：□个人订阅 □集体订阅	
订阅《 模拟EMUNEXT 》第 月号至第 月号，共计 期	
付款方式：	
◇邮购方式：EMUNEXT@163.COM	邮编：510045
收款人：高冬梅	
◇银行汇款 开户行：中国农业银行广州市洛溪办事处	
账号：4405 0101 1005 0801 4	
名称：高冬梅	
请填妥表格，寄回本杂志社，或传真此表格至020-84163758。	
详情请联络：020-84163758	
如以传真订阅，请勿再邮寄，以免重复。	

“電腦遊戲製作工程師”
專業證書課程

- 最實用的專業課程
- 權威的國際技能認證
- 強大的游戲開發引擎技術
- 不需任何電腦編程經驗
- Step by step 的教授
- 制作屬于你自己的電腦游戲
- 有關學制、學費、師資、課程等未盡事宜，簡章備索
- 爲保證教學質量，每班學生控制在20人以內，額滿即止。



“電腦遊戲製作工程師” 初級證書



全力支持：香港電腦游戲協會
課程主辦：數碼人科技開發有限公司
中青網絡家園有限公司(廣州旗艦店)
廣州市海珠區團委江南青年活動中心
教材編寫：香港專業創見有限公司
開課時間：2005年6月起（每月开班）
報名地點：廣州市海珠區江南大道中 239號中青網絡家園網吧廣州旗艦店（海珠購物中心以南之廣東省電教館側）
聯絡方式：(020) 83634182黄先生,83633004何先生

All the games are powered by Game Maker with thanks for Mark Overmars.

WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT

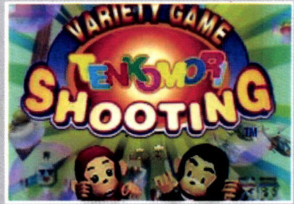
VOL.16
2005.07

HOT GAME 最新热作



甲虫王者-格莱特斯特冠军之路


GoldenEye - Rogue Agent



MAME097u4游戏集

CD ROM 光碟内容

-[新作强袭]-

●可以运行的NDS游戏集

0009 – Cool 104 Joker & Setline (J)

0024 – Robots (E)



0029 – GoldenEye – Rogue Agent (U)

0038 – Ping Pals (U)

0055 – Asphalt Urban GT (E)

●本月GBA新作

幻想少年

★魔法先生



神奇四侠

团团转难题大集合

迪斯尼疯狂金车

冒险游记-未发现的传说EX

WINGS

马达加斯加

马里奥派对Advance英文版

MAME097u4游戏集

新Dump的N64游戏集

Chou-Kuukan Night Pro Yakyuu King 2

Hexen

Hydro Thunder

International Superstar Soccer 2000

Nushi Tsuri 64 Shiokaze ni notte

Pokemon Stadium 2

Tom Clancy's Rainbow Six

[系之谱]

★天外魔境系列游戏



-[EN游戏基地]-

漫步经典

★变身忍者



原创工作室

EVA同人游戏

历史上最伟大的10个游戏

游民攻地

特务007金眼睛

-[ETC]-

游乐园

★我的女神OST



异度传说 动画版OST

LoveLess TV OP&ED单曲

NDS Clean Version
Romset 0001 – 0017

ISBN 7-88413-577-9

PC应用技术 – 36
ISBN: 7-88413-577-9
山东电子音像出版社 山东翔宇软件开发中心 制作
山东电子音像出版社出版

9 787884 135776

光盘定价：人民币13元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售